1998年12月20日出版
双月刊
总第4期

游戏机实用技术

PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES

定价:人民币12元
ISSN 1008-0600
12>
9 771008 060006



热点追踪

'98东京秋季游戏展

佳作推介

TRUE LOVE STORY

真爱物语2

SONIC ADVENTURE

精灵机

攻略精品

FF8

CHOCOBO

不可思议之迷宫2

拳王京

完全攻略

火星物語

玩友沙龙

龙长说话

● 随书附送精美拉页海报

98年的

金皇冠

玛莉机精灵!


（普通型） （豪华型）

- A. 可直接上分比倍(不必等中奖)
- B. 设有大，小彩金，设镭射对奖灯
- C. 行进中不定时送灯送奖
- D. 中五朵花固定送灯
- E. 中火车送2-9个灯或ONCE.MORE
- F. 比倍采*2，*4，*6，累进法
- G. 全套语音系统，采用地方语音
- H. 灯光，音效最新潮
- I. 可做单机，亦可做连线(通用板)

本公司为方便西南，西北客户采购

：特在成都市成立分公司：

店址：成都市五块石小商品市场六栋A-1号

(五块石零担客运站对面，火车北站后方)

电话：028-3112748　传真：028-3112748

手提：138-8061142(李生)　138-2848566(陈副总)

BB机：7777688 传呼 100065(人工)

专　售

- 各种大小型游戏机台买卖。
- 专营各种进口，国产，游戏机零配件。
- 专营各种IC零件
- 各类IC电脑板，买卖，维修。
- 各方游戏机资讯，询查。
- 最新款式防电器——让干扰器现形。
- 全功能电源盒、扫描器90V~260V全频，免装稳压器不受电压干扰。
- 场地规划设计，管理，技术培训，**合作经营**。



真正原装的皇冠列车

- 28种单项功能调整。
- 保证程式、资料、不同于仿冒
- 故障率低、越做越稳定
- 尚宾的皇冠列车，有目共睹!!!

店家有信心!!!


冠天下　新灌篮高手

*** 大型机——大拍卖 ***


95世界杯　仙桃乐园　原装CD大富翁　魔术帽二代　东大21点　动物赛车　海洋乐园

SB 尚宾电子

尚宾电子科技开发公司

服务专线：020-84805858　020-84875858

FAX:020-8487-4899　138-2848569　1382848566

地址：广州番禺市桥镇东环路174号(立交桥旁)

成都分公司：尚豪电子公司

服务专线：028-3112748　FAX:028-3112748

地址：成都市五块石赛云台东一路小商品市场A-1号(火车北站后面，五块石派出所对面)



濟南百樂公司

清清一滴水 源自百乐情

济南百乐公司祝全国人民新春愉快

祝业内人士九九发大财



各种原装模拟机

销售并维修各种电脑板

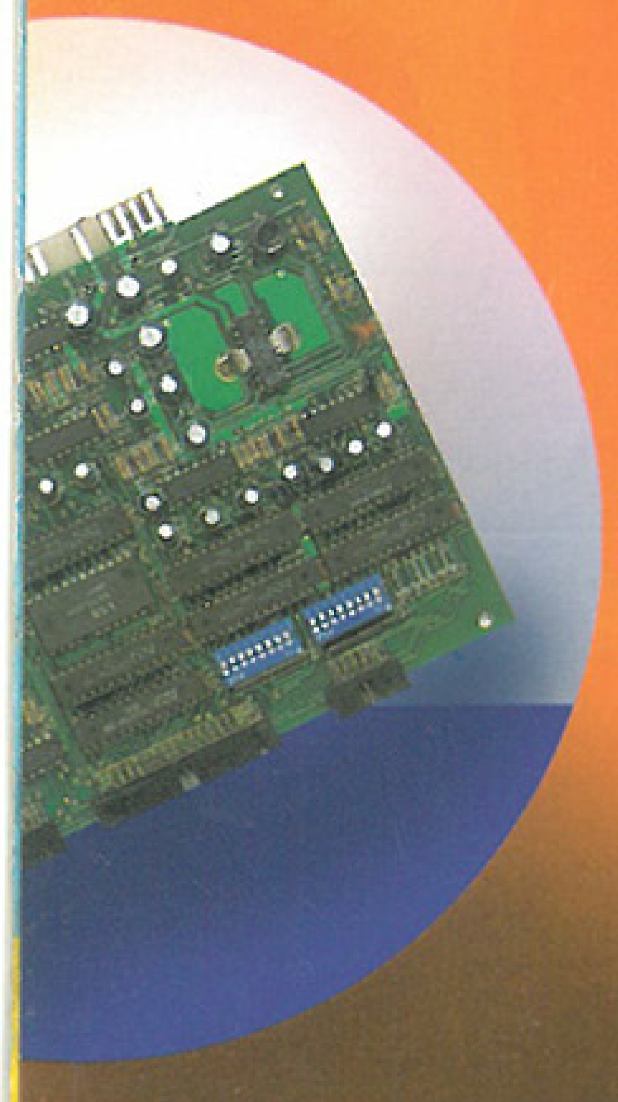
供应各种游戏机配件及IC片

策划并管理各类游乐场

自产各种满天星主机分体29″,33″格斗台













济南百乐公司 董事长 总经理：陈伟

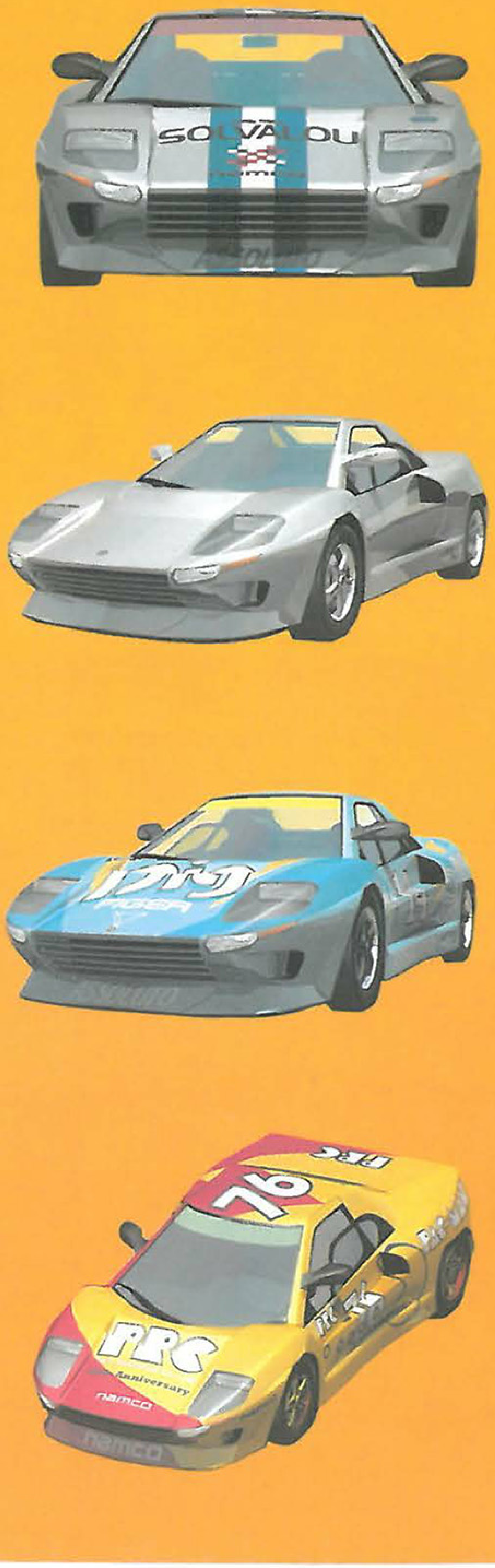
地址：山东省济南市解放路147号 邮编：250013 销售热线：(0531)6990846

E-Mail:blcwaa@public.jn.sd.cn 电话：(0531)6990148 6963415 传真：(0531)6942448

传呼：(0531)8935566呼7049 联系人：戴先生



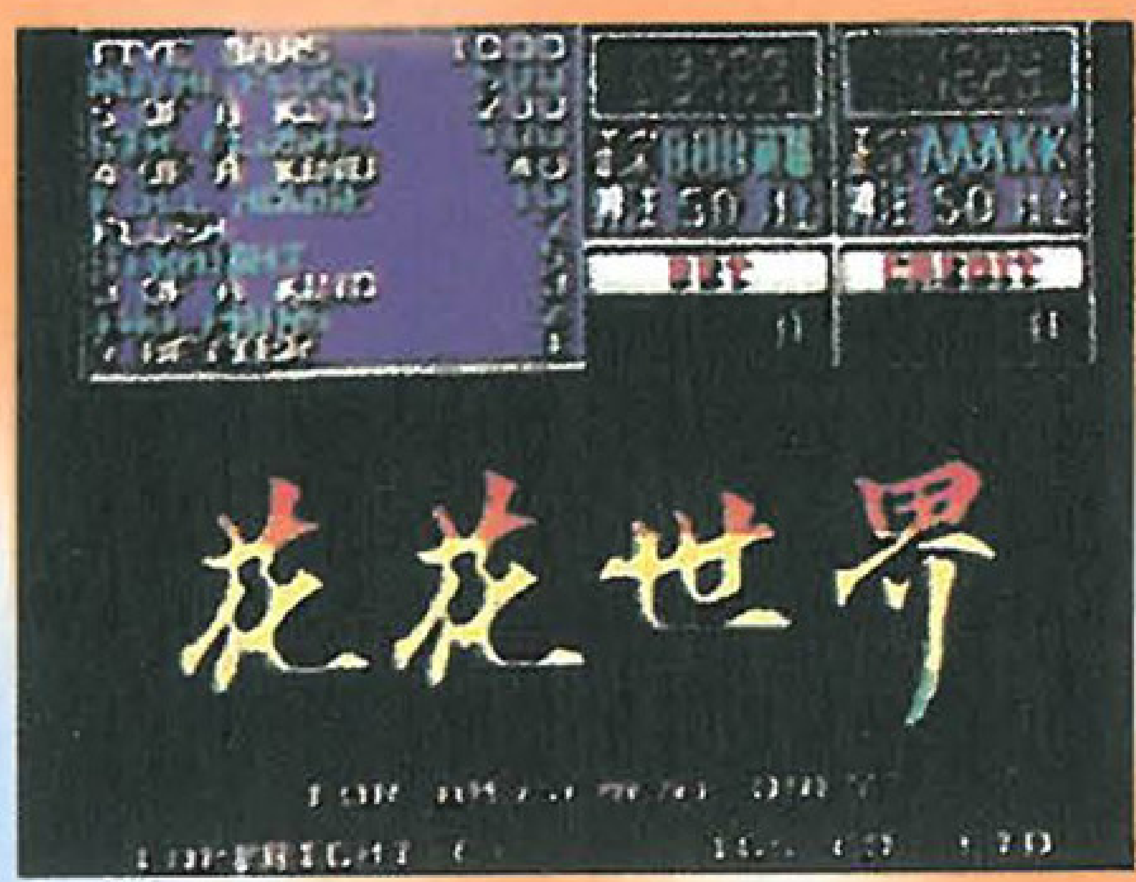
R4™
RIDGE RACER TYPE 4



娱乐场投资策划



CD 大富翁
CD 风云板



花花世界

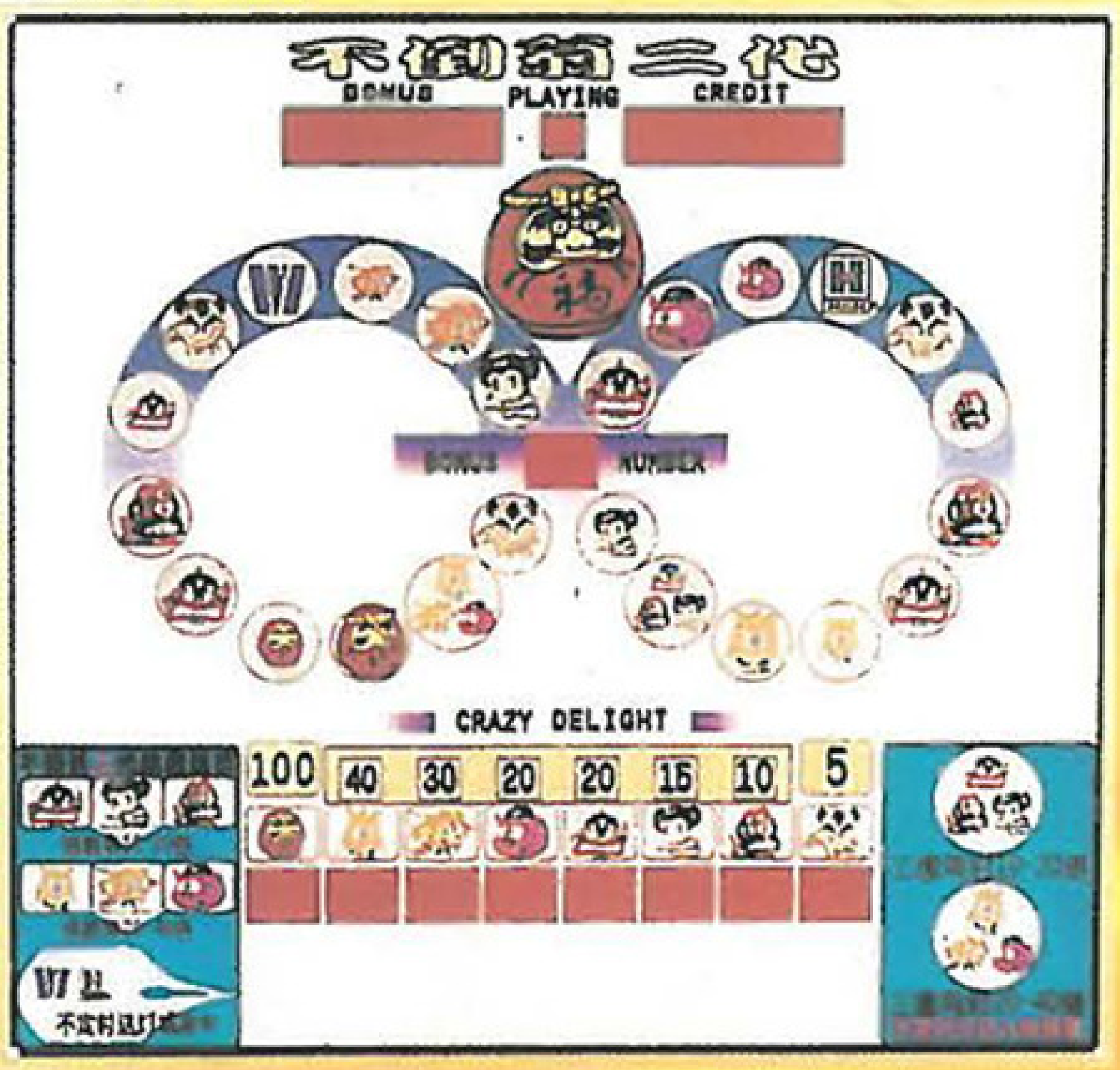


阿拉丁列车·皇冠列车

经营范围

回收、销售二手日本原装模拟机、串换、光碟机、销售各种新旧电脑板、SNK 卡座、维修、改写电脑板程序。

不倒翁Ⅱ代



诚聘修理师

由于公司业务量不断增大，现诚聘大型模拟机、电脑板修理师三名，待遇优厚。

金葫芦Ⅱ代





开心天心



昆明九恒发展实业公司·桃源电玩

地址：云南省昆明市长春路人防工程1号楼(西南大厦旁)
电话：(0871)3100888　3172868　传真：(0871)3172452　联系人：钟小姐

订阅查询热线：0931-8659190



订阅《游戏机实用技术》

送三大惊喜

1大惊喜

为确保订户利益，从杂志社直接订阅的订户邮寄全部采用挂号形式，邮费及挂号费由本社支付。订阅一期为人民币12元，订阅全年为人民币72元



2大惊喜

单位订户可免费在“电子娱乐传真信箱”发布商业信息(通过传真或函寄方式将资料发往本社)，个人订户将参加抽奖。中奖名单在每期杂志中刊出，中奖者将获赠精美小礼品。



3大惊喜

即日起汇款到杂志社者，可获赠新出版的《电子娱乐》杂志一本，共500册，赠完为止。

参照样张填写汇款单可获得三大惊喜

730020

中国人民邮政汇款通知

(样张)

汇款金额	柒拾贰元整
收款人详细地址	甘肃省兰州市东岗东路1234号
收款人姓名	游戏机实用技术杂志社
汇款人详细地址	深圳市罗湖区人民南路深房广场十楼
汇款人姓名	李　军


收汇局：广东　深圳

汇款金额(小写)：72.00

邮政编码：518000

汇入人民币柒拾贰元整，订阅全年《游戏机实用技术》杂志，请查收。联系电话：0755-9151005

游戏机实用技术杂志社　甘肃省兰州市东岗东路1234号　电话：0931-8659190 8668378　传真：0931-8496387　邮编：730020


創世紀外傳
西風狂詩曲



五洲欢乐 致诚无限
销售大型电子游艺机
大型动感模拟机
电脑板、卡带、零配件
开发新娱乐机
售后维修、保养及更新换代
提供游戏场地规划咨询
销售热线
(010)68880218 01391026413
01381207636
维修热线
(010)68828340 01381025914
传真
(010)68828340
SEGA RALLY
北京五洲致诚游艺器材有限公司
地址：北京市石景山游乐园东门
邮政编码：100043


Squall Leonhart
スコール　レオンハート
SLEEPING LION HEART
Seifer Almasy
サイファー　アルマシー
CROSS SWORD
Rinoa Heartilly
リノア　ハーティリー
WING HEART
FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

整机●配件●技术培训

美国 **Mircotouch** 触摸屏特约代理

1999 流行机种—触摸游戏机

手指指



广州宇乘电子厂

地址：广州市南箕路 278 号　　电话：020-84335801

电子信箱：gzjia@126.com


imagineer
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
●作業系統：Windows95®中文版
●CPU：Pentium 100MHz以上
●記憶體：16MB以上(推薦使用32MB以上)
●顯示卡：640 x 480 (High Color)
●音源：MIDI-GS規格
●CD-ROM：2倍速以上(建議使用4倍速以上)
將江戶時代的惡霸一刀兩斷
痛快淋漓、充滿娛樂效果的時代劇『快刀亂麻』現在堂堂推出。
目標是培養七位門下弟子，取得御前比賽的優勝！
勸善懲惡。完全收錄以時代劇為腳本的劇情。
快刀乱麻

Hz 九省通衢 奠定发展

诚征新产品代理



本公司专业销售各种娱乐机台、电脑板、SNK卡带、各款主机、优质零配件、套件。欢迎周边业界同仁来电、来函、批购、零购、邮购！

武汉华中电子

地址：中国·武汉江汉区前进一路142号　邮编：430022　传真／电话：027-85828435

电话：027-85421448　83639906　总经理：黄全斌　手机：01397151347　业务主管：曹春　手机：01387169037

游戏机实用技术

PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES

游戏荟萃、全面奉献

绝世攻略、浓抹重彩

游戏秘技、一一网罗

游戏大事、直击报道

双月刊

全彩印

国内外公开发行

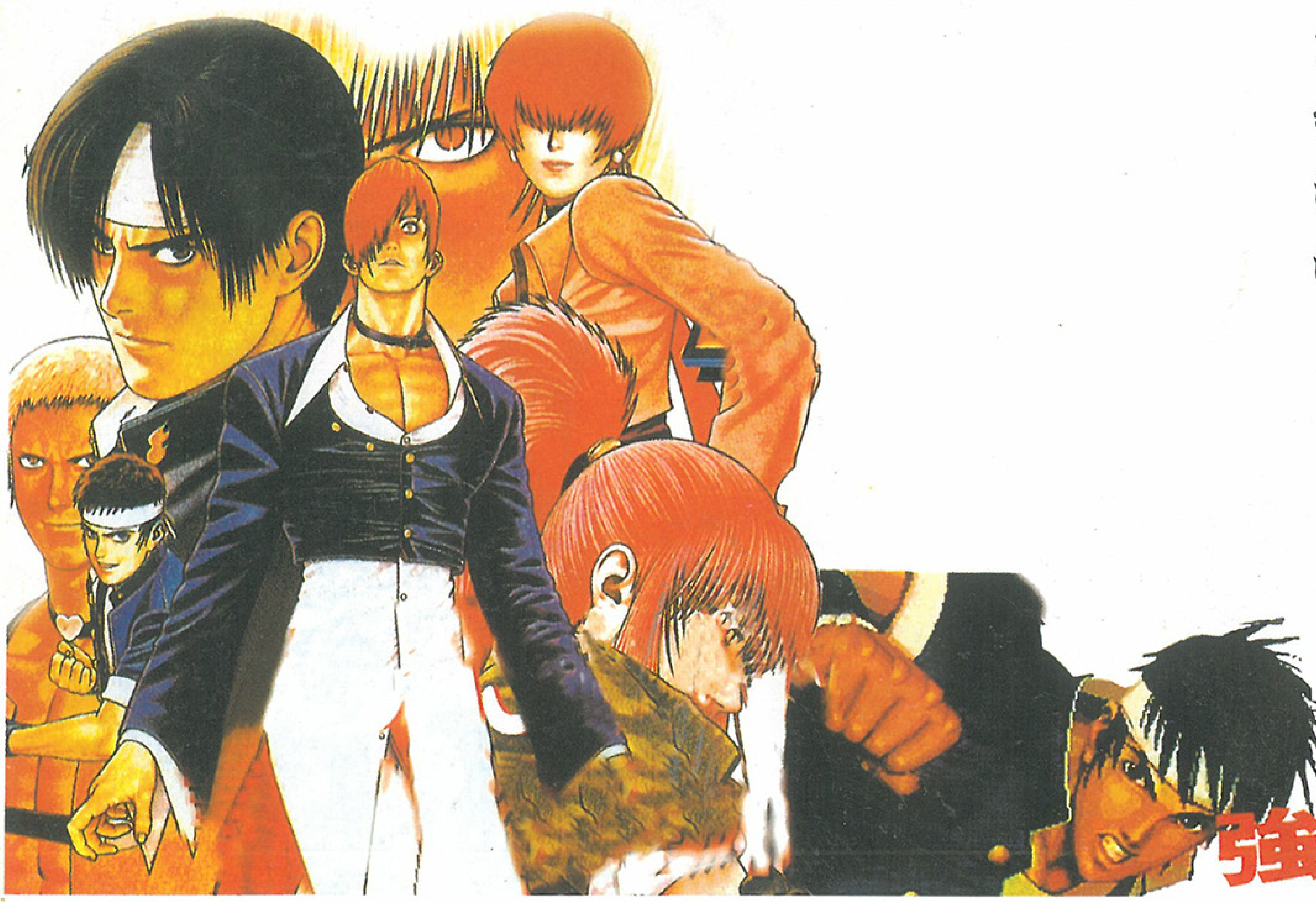
国际流行大十六开本

统一刊号：CN62-1137/TN

邮发代号：54-98

定价：人民币12元／期

杂志社直接订阅：72元／年(免邮资)



強勢出擊！













开发制造

GAME MEN SYSTEM

高凱科技有限公司

GAME MASTER SYSTEM CO., LTD.

E-mail:gamemen@ms18.hinet.net TEL:+886-2-24889407 FAX:+886-2-27857340

以最強的產品開發陣容、最好的利潤分享、誠摯邀請您共創市場先機。

© 1998 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

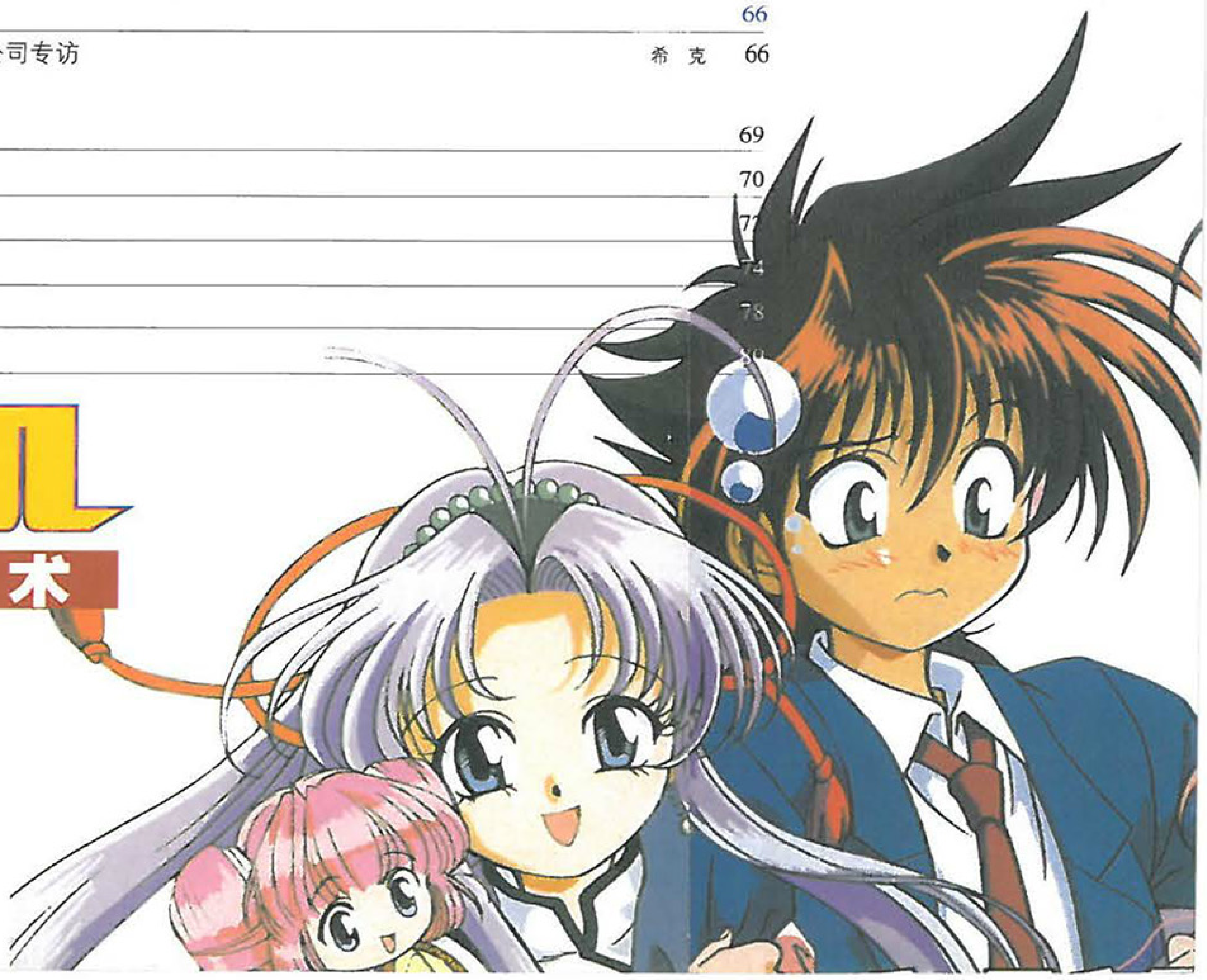

熊貓列车
继海底城後
动物总动员,二代再次大集合
主画面
比倍
非洲寻宝
鉆石列车
联合作战
原厂设计99年最强列车
神秘列车
继魔术列车後
全新改款列车,再次开动
主画面
比倍
非洲寻宝
SUBSINO CO., LTD.
TEL: 886-2-27828915
FAX: 886-2-27861566
http://www.subsino.com
subsino@email.subsino.com

1998年12月号 总第4期

Content

读编往来		3
热点追踪		5
'98东京秋季游戏展	卓志成	5
游戏情报站		10
新品集锦		12
SEGA RALLY 2		12
VIRTUA FIGHTER 3tb		13
哥斯拉		14
JULY		15
佳作推介		16
精灵机		16
BLUE STINGER		18
RIDGE ACER TYPE 4		20
DRAGON VALOR		22
真爱物语 2		24
SONIC ADVENTURE		26
TALES OF PHANTASIA		29
攻略精品		32
CHOCOBO不可思议之迷宫2		32
FINAL FANTASY Ⅷ		37
拳王京		42
完全攻略		47
火星物语		47
业界广角		66
走进"金字塔"——深圳金智塔软件公司专访	希 克	66
游戏排行榜		69
游戏发售大观园		70
秘技门		77
非常漫画		74
GAME 画廊		78
玩友沙龙		[illegible]

游戏机 实用技术



游戏机实用技术
PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES

主管：甘肃省科学技术协会
SUPERVISOR: Gansu Science & Technology Association

主办：兰州祥云电子信息有限公司
SPONSOR: Lanzhou Xiangyun Electronic Information Co., Ltd.

编辑／出版：游戏机实用技术杂志社
EDITOR/PUBLISHER: Periodical Office of Practical Techniques for Games

地址：甘肃省兰州市东岗东路 1234 号
ADDRESS: No.1234 East Donggang Road,Lanzhou,Gansu

邮编：730020
POST CODE: 730020

电话：0931-8668378 8659190
TEL: 0931-8668378 8659190

传真：0931-8496387
FAX: 0931-8496387

社长／总编：司 马
DIRECTOR/EDITOR-IN-CHIEF: Si Ma

责任编辑：郭 和
EDITOR-IN-CHARGE: Guo He

编辑：李海祥 张翔军 韩璟轶
EDITORS: Li Haixiang Zhang Xiangjun Han Jingyi

美术编辑：马如骁
ART EDITOR: Ma Ruxiao

电脑制作：顾咏梅
COMPUTER FACTURE: Gu Yongmei

出版经理：马 力
PUBLISHING MANAGER: Ma Li

编辑部主任：王 义
EDITING DIRECTOR: Wang Yi

广告部主任：丛国强
ADVERTISING DIRECTOR: Cong Guoqiang

发行部主任：张利新
CIRCULATION DIRECTOR: Zhang Lixin

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
INTERNATIONAL STANDARD SERIAL NO. ISSN 1008-0600

国内统一刊号：CN62-1137/TN
NATIONAL STANDARD SERIAL NO. CN 62-1137/TN

广告许可证：甘工商临广审字：98-001
ADVERTISING LICENSE: GICA NO.98-001

邮发代号：54-98
PDN: 54-98

印刷：深圳市机关印刷厂
PRINTER: Shenzhen Government Printing Factory

发行：兰州市邮政局
DISTRIBUTOR: Lanzhou Post Office

出版日期：1998 年 12 月 20 日
DATE OF PUBLICATION: 20/12/1998

定价：人民币 12 元
PRICE: RMB¥12.00

编者留言

1. **本刊热忱欢迎读者及业界朋友来稿，将自己的游戏心得，攻关秘技、业界信息、意见建议、维修技巧与大家共享，特别欢迎漫画以及游戏文化方面的文章。各类稿件一经采用，稿酬从优。**

2. **本刊稿件一律不退，敬请作者自留底稿，从稿件投往本刊之日起，三个月后不见采用或通知，方可另行处理。**

3. **稿件从发表之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归游戏机实用技术杂志社所有，不得侵犯。**

4. **本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，游戏机实用技术杂志社概不承担任何连带责任。**

觅

本刊热情关注下岗人员就业问题，全国各市、地、县有意从事本杂志直销工作者，请将个人详细资料寄至本社。

游戏机实用技术杂志社

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

《游戏机实用技术》地区发行代理

北京	纵横现代电子	010-64041246	宋 岚
	京京书店	01391196420	
天津	同利电子娱乐设备经营部	022-28231531	王守义
	新兴书店	022-27371393	黄津林
上海	华东书局	021-91997785	殷志敏
广州	新世界杂志社书刊服务部	020-83801311	欧阳兵
沈阳	中山文化书社	024-24853566	李 伟
重庆	星星电子游戏行	023-63632997	陈志勤
	海达书社	023-63836322	邹以海
福州	福建文艺书店	0591-3313648	刘善伟
哈尔滨	雪城书店	0451-4684757	
包头	草原书店	0472-4168574	
秦皇岛	海湖书店	0335-3066587	
成都	人才书店	01398075844	刘金华
	青羊区古旧书店书刊部	028-6746143	
	拓展书局	028-6620818	陈德东
桂林	声屏书刊社	0773-3833100	
邯郸	邯山区鸿雁书店	0310-3038796	
唐山	知识书社	01393252702	
保定	新新书刊店	0312-2035042	李新娜
太原	同力书刊发行公司	0351-4121595	
石家庄	华药天云书店	0311-3028585	
沧州	时代书社	0317-3034544	
西安	天湖电子娱乐有限公司	029-3227560	郭强民
	名品消费杂志社发行部	029-7426149	徐莲霞
乌鲁木齐	报刊零售公司		陈 彤
大庆	知识书店	0459-6320827	
牡丹江	文达书刊发行部	0453-6437647	徐国勋
锦州	开发书店	028-6617085	
长春	中外书刊音像批销中心	0431-2731957	
杭州	东新图书文具经营部	0571-9101842	周曙光
南京	文澜书店	025-5627237	张治光
苏州	文友书社	0512-5111201	刘 倩
无锡	新生书店	0510-2768077	王志勇
温州	书刊音像发行公司	0577-8329685	李晓峰
烟台	北洋书社	0535-6657244	赵国先
淄博	青少年教育书店	0533-2188314	王 波
济南	联合书社	0531-2905199	徐 冰
新乡	金环书店	0373-2030217	段银环
合肥	银河电子娱乐服务中心	0551-4293971	刘春林
	弘艺书社	0551-4691193	王国有
洛阳	图书音像书刊部	0379-3961454	寇传涛
郑州	图书城科技书店	0371-7647390	郭晓燕
	乘风电玩	0371-6974321	韩玉英
武汉	华中商行	027-82421448	黄金斌
	振华文化书刊发行部	027-85856982	张正华
长沙	明镜书店	0731-4446315	李速航
襄樊	长虹书刊发行部	0710-3467385	王汉波
南昌	金丸来电子有限公司	0791-6215608	熊文亮
	西湖时新书社	0791-8518821	徐 剑
常德	常德浩翰书社	0736-7389148	黄 鹰
厦门	文滨书社	0592-2208102	王玉辉
昆明	云南省文联文艺书店	0871-5341019	涂 平
	经济书店	0871-4179197	李清禄
贵阳	黔聚书刊	0851-5840003	刘玉黔
南宁	新星电子游戏经营部	0771-3136521	黄松伟
芜湖	鑫马游戏机经营部	0553-3859440	张白羽

又是一度秋风劲，又见一番梅花香。今天，我们在这里相会。从相逢到相识，从相识到相知，怎一个“缘”字了得？

岁月如梭，不经意中在天地之间织出了一派北国的皑皑白雪，南疆的郁郁深绿和游人的匆匆行色。时光流逝，寒暑更迭，事物在星移斗转中交相变幻，不变的，是我们同读者朋友之间心灵相约的脉脉真情。

世事如云，不管你的心境如何，它都会伴随着季风的哨声漂浮到你的四周，充溢在你的耳中和眼前。美国总统克林顿性丑闻的炒作，香港“大富豪”张子强的收审，伊拉克抗拒联合国特委会核查的火药味，都是人们耳熟能详的大事，然而，身处电玩业界，相信各位朋友也和我一样，更为关注’98东京游戏展的盛况，Dreamcast及其数只游戏的发售能否让SEGA公司的美梦成真以及SONY公司新机体PS2的神秘身影……

月白风清，能洗去白昼城市中的繁杂与无奈；夜阑人静，却难以安抚一颗游子的拳拳之心。远方亲人的问候如蜜糖一样甘甜，读者朋友的关怀象美酒一般香醇。亲情、友情，就这样在不知不觉中一点一点地生发、弥漫、升华……夜读朋友们的来信，热情的语句使我忘却了深秋的阵阵凉意，感激之下我只有仔细把玩和品味业已筑起的真诚友谊，任凭浓浓的情意在血管里奔涌、流淌。

到这期杂志面市时，恰逢圣诞、元旦双节相伴而来，让我们勇敢上前，迎着梅花鹿脖间清脆的第一声铃响和屋檐下大红灯笼温暖的第一束烛光，把礼物送过来，把喜气接过来，幸福地拥抱春天，用我们的歌声和笑容把新春装扮得更加美丽！

读编往来

本期主持人：郭和

●国内全彩页的电玩杂志

贵刊无论是封面、制作、内容，在中国电玩界均屈指可数，而且贵刊是国内唯一全彩页的电玩刊物，虽才出了3期，但我认为贵刊将来在市场上必占一席之地，就如PS一样。望贵刊努力、努力、再努力(我是个次世代迷，要多多照顾我喔！)。

上海市宝山区　　张方萱

10月27日对我来说是一个重要的日子，就在今天我发现了贵刊，我知道我们今后谁也离不开谁了。本来第一次见到贵刊是在全国邮发杂志目录里，当时以为是讲街机技术原理而没有在意。见到庐山真面目才知道原来是一本精美、实用的全彩印电玩杂志。当时我就决定要购买贵刊所有各期杂志。我可是一个业余杂志收藏家，不愿意漏掉任何一期。请帮助我！

安徽省淮南市　　陈　兵

对贵刊的精美图片及高质量的印刷，鄙人不胜感激。贵刊的全彩色印刷及书内的纸质可称为国内电玩杂志之首，潜力极大。而贵刊的优势正是可以使杂志具有收藏性。仔细想想，游戏节目本身和技术会随着时间而过去、被忘却，而精彩的原画设定、游戏宣传及海报却不会随游戏淘汰而退色，而会给人更多的遐想与希望。

北京市海淀区　　杨　融

第一次看到贵刊时，我就知道，要找的东西一定就是“她”了。建议在封面上标出本期的主要内容，这样可以让读者方便地知道这期的内容。最后祝《游戏机实用技术》成为全国顶尖的游戏杂志。

湖北省武汉市　　江　涛

全彩印的游戏杂志是我们的优势和特色。在创刊之时，我们就以办刊的高起点、编辑制作的高标准、对读者朋友的高回报为宗旨。尽管全彩印杂志在图片质量、排版设计以及投入成本等方面，要比非全彩印杂志的要求要高很多，但我们有信心在读者朋友的帮助下，克服困难，越办越好。在本期封面上我们打出了杂志的主要内容，同时，为了给喜欢封面彩图的朋友一个空间，我们推出了采用同一彩图的扉页，这样做是否合适？欢迎各位评头品足。

●增加游戏攻略和最新游戏介绍

贵刊可以跟其它一切同类杂志媲美，可读性强，内容丰富多彩，尤其是攻略精品和完全攻略为玩家指点了迷津，使玩家能顺利过关，使我领会到了通关的畅快感；而且它的最大特点还在于是全彩页的，价格也经济实惠，这是其它任何同类杂志还未办好的。这本书我会一直读下去的。

重庆市渝中区　　蒙颖奇

贵刊登载的《试藏传》完全攻略，加入了许多精美的彩图，而且内容也很详细，对“爆机”大有帮助，令人欣然。对即将发售的游戏报道也十分详尽、细致，对我如何购买新游戏启示不小，在这里我谢谢了。

上海市淞江路　　周　昕

《游戏机实用技术》粗听起来好像是介绍游戏机性能及使用方法的，看后才知道内容对玩家很实用，希望增加经典游戏的攻略，压缩与游戏消费者关系不大的文章。我为贵刊想出了一些新料，能采用吗？《游戏拦截者》、《霸王志》、《新王者》，见笑了！

上海市徐汇区　　王伟

期刊名称的更改，要经过有关部门的审核批准，我们只想为电玩业界和玩家朋友做一些实实在在的事情，暂缓称王称霸，众玩家意下如何？本期又大幅增加最新游戏介绍和攻略部分，同时考虑到时间跨度问题，本期完全攻略改为一个游戏大作完整的攻略，使玩家免受游戏“腰斩”之苦希望大家喜欢。

●怎样订阅和购买贵刊

我一见到《游戏机实用技术》第3期，便深深地被其华丽的彩图和完整的攻略所吸引，所以急着想补齐前两期和继续订阅贵刊以后的出版物，想知道除邮购外，上海何处是否有售？

上海市长宁区　　金伟

我是GAME PRINCE(游戏王子)，从三四岁就开始玩游戏，技术非常高，虽然有PS，可是中学学习一抓紧就渐渐玩得少了，但游戏碟和游戏刊物却不少，今天我又见到了贵刊这样一本好杂志，心情十分激动，真是太好了，并且我发现杂志只出到第三期，也就是说……嘿嘿，贵刊的一、二期一定还有吧？怎样补购啊？求求你们高抬贵手(笔)告诉我吧(我跪下了)，谢谢！！

湖北省武汉市　　钟谨微

感谢各位的厚爱，只有大家的理解与支持，才能加快本刊的成长。为了确保读者利益，凡通过邮局汇款直接从本杂志社订阅的订户，本社由专人负责全部采用挂号形式寄出，邮费及挂号费均由本社支付，订阅一期为人民币12元，订阅全年为人民币72元。汇款请寄：甘肃省兰州市东岗东路1234号，游戏机实用技术杂志社收。个人订户还可参加抽奖，中奖名单在每期杂志中刊出并获赠精美小礼品。详情请参阅“订阅《游戏机实用技术》赠三大惊喜。”前二期早无存货，请见谅，第三期尚有少许，欲购从速。

●改版？增刊？

贵刊对我的印象太深了，书页全为彩印，画面清晰，内容丰富，质量极好，具有收藏价值，我打算每期必买，现向贵刊提几点建议：1.电脑游戏最好别登，实在要登不如另出《电脑实用技术》，让玩家深深领悟到杂志的魅力。2.每月的游戏排行榜必不可少，每期一小结，累计排名次，当然以PS、SS等次世代及以前版本为主。

北京市石景山区　　侯磊

贵刊的最大优势就是每个游戏，每个攻略都有彩图，令人很舒服，看起来容易理解，但贵刊的不足也是显而易见的，关于电脑上的游戏刊登的太少了。我不知贵刊的宗旨是面向所有游戏机，还是侧重PS、SS、DC……纵观全国各类刊物，都是缺少对日本电脑游戏的推介，如贵刊吸取，应该是十分有利于贵刊发展的。

吉林省长春市　　曲嘉哲

你们的杂志对我帮助很大，我希望贵刊增加游戏漫画，多刊登一些电脑游戏和PC热门上榜游戏攻略秘技。

河南省郑州市　　江笛

我提个意见，就是能否成立一个“游戏机迷协会”，主要是使广大的游戏电玩者们互相交流心得体会。再有对读者非常有帮助的事是，让广大读者投文字稿和漫画稿，对提高贵刊的发售也是很有帮助的。

山东省滨州市　　陈鑫

电视游戏同电脑游戏何亲何疏？实为事出有因。《时尚》分“伊人”版和“先生”版，确是市场所需。据传编辑部正紧锣密鼓筹出“电脑游戏”版和“电视游戏”版，均为双月刊，分单双月出版，定价和期数不变，不知此举能否满足众玩家的需求？如有好的建议，可要快快来信。

本刊开辟“游戏画廊”栏目，刊登游戏漫画连载和单幅游戏人物漫画，望大家踊跃投稿。本刊也欢迎游戏小说、心得体会、通关秘诀等各类稿件，一经采用，稿酬从优。

本期已建成“玩友沙龙”，刊有玩家联系地址，来“沙龙”作客，交电玩朋友。如果条件成熟，“沙龙”自当扩建，只是目前“沙龙”面积不大，座位不多，而且要讲先来后到，众玩家可要修身养性，以礼待人哟！

《游戏机实用技术》第三期订阅抽奖获奖名单(20名)

王建刚(北京市)	罗　旭(陕西省西安市)	周善捷(广东省深圳市)	赵　筱(江苏省徐州市)
孙志君(上海市宝山区)	杜　亮(广西省柳州市)	蔡　聪(湖北省武汉市)	黄　磊(上海市闵行区)
陈志伟(江苏省苏州市)	杨　拥(江西省九江市)	王晓磊(上海市南市区)	梁海波(广东省江门市)
周　军(四川省成都市)	孙志强(内蒙古包头市)	高鹏宇(北京市怀柔县)	钟谨微(湖北省武汉市)
于利娜(山东省文登市)	王　伟(上海市徐汇区)	罗寄勤(上海市交通路)	王启明(辽宁省沈阳市)

'98 东京秋季游戏展

本刊香港记者／卓志成

秋日的东京似乎特别关照游艺界，九月的AM SHOW刚刚落幕，十月的游戏展又接踵而来，一年一度的东京秋季游戏展是日本乃至世界玩家的节日，日本各地以及世界各国的游戏界人士和超级玩家蜂涌而至，东京幕张的展会所在地似乎已经成为了人的海洋。据统计，在10月9日至11日的本界“98东京秋季游戏展”中，有超过15万人次到会场参观，打破了以往的纪录，尤其是在10月10日对一般人士开放的日子，大清早便有38000多人在会场外排队等候入场参观，不由让人惊叹游戏之魅力的巨大。

这次展会占据了幕张的所有场地，参展商有92家，为了避免往年因为参观者抢购参展商提供的纪念品而引起的混乱，组织者特别把会场的7号和8号展馆独立开来，专门设立了一个KIDS CORNER及购物场，可以让父母亲安心地让小孩子来这里，也可以让志在购物的游戏迷直奔所需。所以，这次展会在热闹有序的情况下圆满收场。

下面，让我们看看这次“98东京秋季游戏展”中各种游戏机所属游戏所占的比率和各种类型游戏所占的比率，以及这些比率和“98东京春季游戏展”中的对应比率的大小比较(括号内为“98东京春季游戏展”所占的比率):

不同机种游戏所占比率

PS	54.0(52.7)	DC	3.1(-)
GB	12.2(4.3)	NEOGEO POCKET	2.3(-)
WINDOWS	9.0(13.1)	MACINTOSH	0.6(1.4)
SATURN	7.3(17.0)	NEO GEO	0.3(0.9)
N64	5.1(3.6)	ETC	6.2(6.8)

不同类型游戏所占比率

SLG	24.1(19.7)	PUZ	4.1(5.7)
RPG	13.5(14.4)	SPT	3.5(5.7)
ACT	11.1(13.7)	STG	3.0(4.7)
AVG	8.9(14.2)	ETC	27.0(16.8)
RAC	4.9(5.0)		

因为是“游戏展”，顾名思义，展会中肯定有许多令人期待和令人兴奋的新游戏，为了能让读者脉络清楚地了解到这繁多的游戏，我们还是和以前一样从生产游戏的各大厂商一一说开去:

SEGA

SEGA在这次展会上只突出了一个主题：DC。在幕张车站，SEGA的工作人员就开始向参观者赠送DC宣传袋，进入场馆，SEGA的摊位约有八成是用来宣传DC的，除了许多的试玩台，还展出了不少介绍DC开发过程的展品。在最后一天，SEGA还举行了一个有许多著名游戏制作人参加的座谈会，不但大谈DC的优点，而且以唱歌和向参观者送签名商品来作宣传，这些节目结束时比大会的散场时间都晚了十五分钟。

SONIC ADVENTURE

DC／ACT／12月23日



这个游戏看来是

SEGA对应DC的重拳之一，我们曾多次提到过它。新世代的超音鼠寄托着许多游戏迷对往日的怀念，这次它又将率领五个同伴为我们演绎六种不同的操作方法和六种不同的故事，就连《NIGHTS》中的A-Life也会在这个游戏中粉墨登场。且让我们拭目以待，看DC上超音鼠的卓越表现。

CLIMAX LANDERS

DC/RPG/99年1月



这个多边形RPG的人物设计是日本著名设计师玉木美孝，由SEGA和CLIMAX合力制作完成。游戏中的人物要训练成为同伴的怪物，而且和现实生活中一样，随着游戏的发展会结交不同的朋友，形成自己的人际关系网。

SEGA RALLY 2

DC/RAC/99年1月



这个原定于和DC同期推出的游戏近日又得到消息推迟至明年1月。作为一个新的改版赛车游戏，凭着DC的优良性能拥有和街机版一样亮丽的画面，在DC上又增加了特有的车型、赛道和比赛模式，而且在2P时，可选择将画面分割或用MODEM联网作战。

SEVENTH CROSS

DC/SRPG/12月23日



这个游戏似乎和某些科学家对人类破坏环境导致物种变异所提出的警告相呼应，是一个用DNA来培育主角进化的SRPG，由于加入了一个叫S.O.M的系统，进化脱离了原定的法则，导致形态可以有81万种的变化。游戏中的版图也有独到之处，是一个360度的全多边形战场，与以往的游戏中封闭在某个空间的版图大不相同，玩起来也更有新意。

SCE

SEGA的DC掀起一阵阵浪潮冲击着游戏界，可是作为主要对手之一的SCE似乎视而不见，没有什么特别的举动来回应DC。本次展会，SCE一方面大力宣传PS的作品《古惑狼3》和一些其他新作品，另一方面则花费不少力量，推介对应PS的手提游戏机“POCKET STATION”。SCE不紧不慢的举动让我们不禁有所怀疑：它是否有秘密的法宝，准备后发制人？

古惑狼 3

PS/ACT/12月17日



颇受玩家喜爱的“古惑狼”这一集中开始了环游世界之旅，当然也少不了它那位可爱的女朋友“歌歌”。游戏中世界各地的名胜古迹——展现，玩家可以在操纵不断变换交通工具的“古惑狼”的同时一饱眼福，根据遇到的情况，有时玩家甚至可以通过操作“歌歌”来进行游戏，这倒是和前两集有所不同。



LEGAIA 传说

PS/RPG/10月29日

这是一个由3D多边形制作的3DRPG，与众不同的是它在游戏中增加了一个新系统，即在战斗过程中需要输入“左手”、“右手”、“上踢”、“下踢”的指令。这个系统在一些特定指令的配合下会变成必杀技，用这些必杀技打倒的敌人在事后可以变成召唤兽来帮助玩家。

2999年之GAMEKIDS

PS/ETC/98年12月



严格讲这个其实不算游戏，只是一个电子漫画。它的原作者渡边浩二原来是日本“FAMI通”上的作家，这是它第一次在游戏机上推出的作品，价格很低。在这之后，计划推出“哥普拉”和井上雄二的“BUZZER BEATER”

SQUARE

SQUARE一直以来也被看作是对抗DC的有力对手，是PS的最强支持者之一。这次展会上SQUARE不断播

放《FF Ⅷ》的CG宣传短片，高质量的画面极具震憾力。另外在展会专门开设的售卖纪念品的地方，SQUARE推出的一系列《FF Ⅷ》商品也有令人称赞的表现。

FINAL FANTASY Ⅷ

PS/RPG/冬季



《FINAL FANTASY》的受欢迎程度已经让SQUARE决定投资七千万美元拍摄成电脑动画电影，我们由此不难明白这次展会《FF Ⅷ》的推出让游戏迷们是何等高兴。这一集的 游戏模式大体上和前几集相同，从一些新公开的CG片段中，可以发现与以往不同的特点是队伍将全部显示在画面上。

ANOTHER MIND

PS/AVG/11月12日



目前一些冒险游戏喜欢用真人拍摄，这个游戏也不例外，SQUARE选了一些知名人士来扮演其中的角色，也算是一种新的尝试。故事采用新的系统，即玩家用写文章时选择主语或目的语的方式来自己制作故事发展的分支，可以有与故事中的人物更加接近和对话的感觉。

EHRGEIZ

PS/FIG/12月17日

这个游戏还被制作成街机作品，是SQUARE的首次



尝试。游戏的特色是在使用拳脚攻击之后还可以使用远程武器。游戏中的人物不但有《FF Ⅷ》中的主角古兰特，还有TIFA和锡菲罗士两个受欢迎的人物，当然，也有专门为这个游戏增设的原创人物。

namco

NAMCO的《R4》在这次展会上大出风头，两层高的展馆内到处可见《R4》的试玩台，加上NAMCO专门找来一组非常漂亮而且素质很好的女孩子来充当车队女郎，为参观者示范或者教参观者玩这个赛车游戏，真是热闹非凡。在会场一角，NAMCO设置了一个专门为PS版《TALES OF PHANTASIA》播出动画OP的演播厅，同样也吸引了不少参观者。

RIDGE RACER TYPE 4

PS/RAC/12月3日

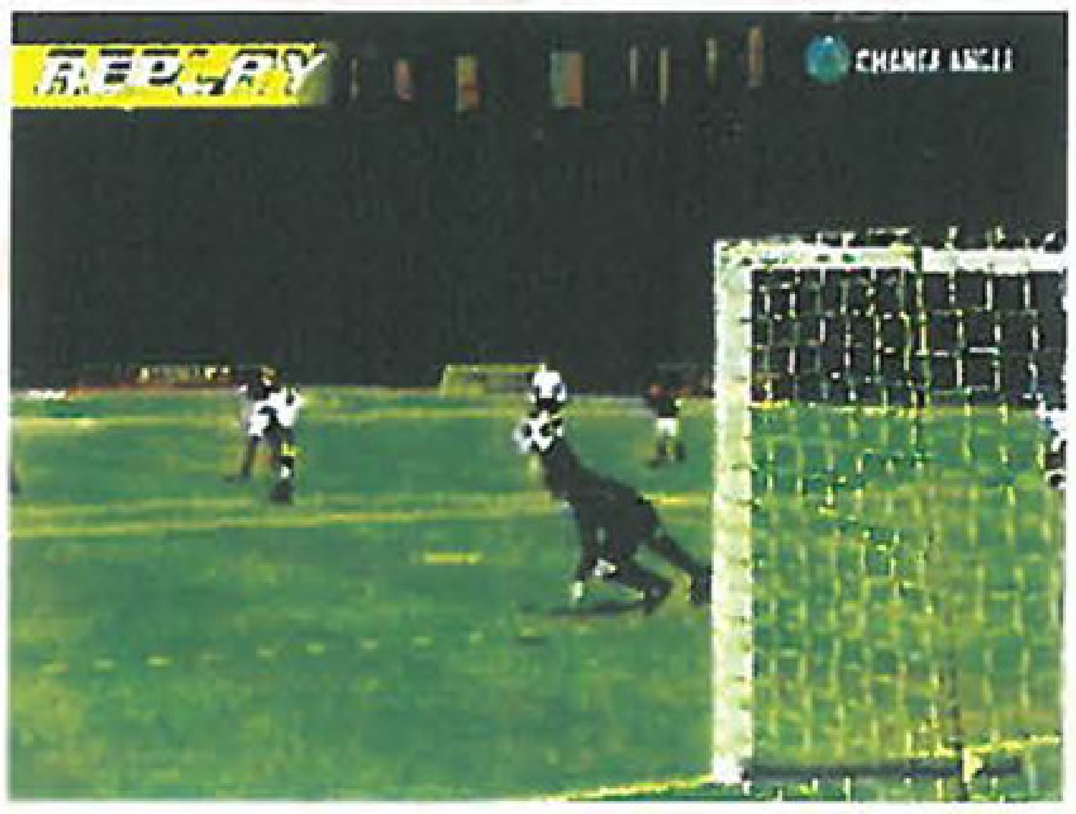


这已经是《RIDGE RACER》这个赛车游戏的第四集了，这一集在画面上做了很大的强化，逼真程度就现在的家用游戏机来说是一流的。而且，NAMCO又专门为这个游戏配置了有真实震动感的手柄，很是值的一玩。

LIBEROGRANDE

PS/SOC/11月26日

这个游戏是从街机上移植而来的，它最大的特点就是



要锻练玩家和其他人的合作能力。因为在这个游戏中玩家只能操纵一名被指定的球员，而且在整个比赛过程中玩家都只是站在这个球员的视角去参加比赛，也就是说只有主观的看法和判断，所以玩家必须好好和队友合作，否则会一败涂地。

TAITO

看到TAITO的展位就知道它这次一定是以《电车GO!2》为重点，因为有一半以上的位置全被设计成一辆火车的样子，很是引人注目。在展会期间，还举行了10人同时参加的《电车GO!2》大赛，得分最高的获得了TAITO特制的一枚铁质奖章。

电车GO! 2

PS/SLG/98年12月

这是《电车GO!》的第二集，和前一集一样，都是从街机版移植到了PS上。这一集中路线的范围将大大扩增，而且游戏难度增加，在同一条路线上，行车的时间表有不



同的版本，玩家可自由选择。游戏中有一些不能停车的车站，可是却要求玩家能准时过站，这样才会有额外的时间奖赏。

超能力战士PSYCHIC FORCE 2012

DC/FIG/99年春

DC/FIG/99年春预定/價格未定

©TAITO CORP.1997,1998

这是由今年推出的一个街机作品移植而来的游戏，也是TAITO第一个公开的为DC制作的游戏。玩法和街机作品相同，作战的两方在一模拟的立体空间(结界)内交战，除了近距离时可以用拳脚进行攻击外，还可以在远距离时用超能力作远程攻击。

BANPRESTO

超级英雄作战

PS/RPG/99年1月



《超级英雄作战》集合了以往BANPRESTO的游戏中的一帮英雄，包括咸蛋超人、宇宙刑警和电脑奇侠，是一个很有意思的游戏。在游戏中使出必杀技，还会出现CG片段。

IMAGINEER

SANRIO时空过去编/未来编

GB/RPG/98年12月

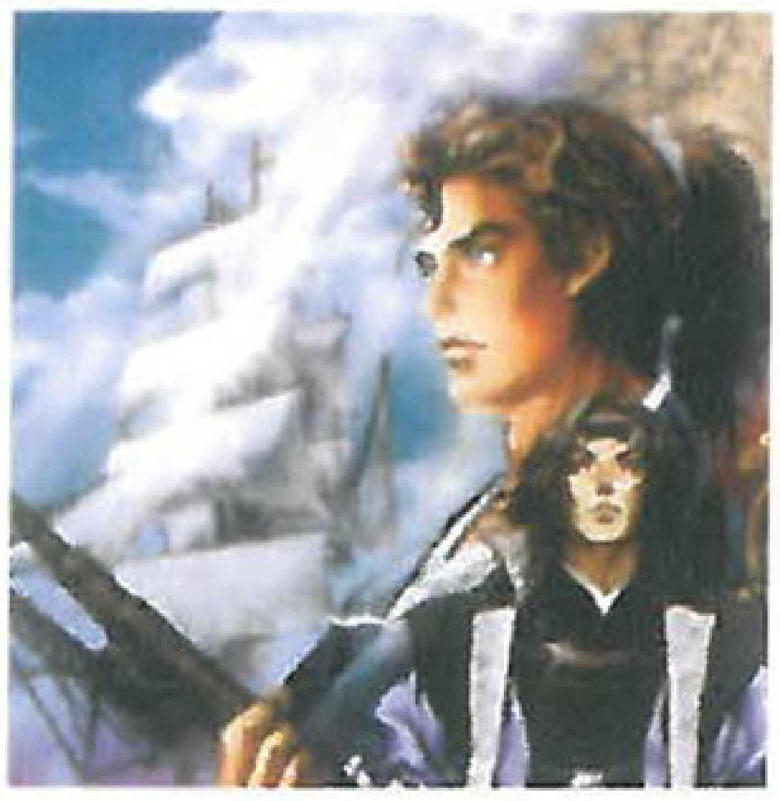


其实这是两个GAME BOY游戏，过去编主要有HELLO KITTY和XO等大家熟悉的SANRIO人物；而未来编则主要以原创人物为主，玩法采用的是现在流行的怪物收集培育方法。

KOEI

维新之岚　幕末志士传

PS/SLG/12月17日



这是一个移植自电脑的历史SLG，故事以日本的幕末时代为背景，主角是当时赫赫有名的坂本龙马和土方岁三，他们代表当时两种不同的思想，玩家要扮演的是他们中间的一位，利用游说等各种方法去争取志同道合的同伴，以最后统一日本为目标。

SYSCOM

VIGILANTE 8

PS/ACT/11月12日



这是一个非常刺激的赛车游戏，玩家有多种选择，每一种选择中都有武装好的车辆，玩家驾驶着自己的车去消灭版图上的所有其它敌车。有时在版图上会发现一些强化装备，玩家收集到可令火力增加。

TAKARA

BRAVE SAGA

PS/SRPG/98年12月



一个集合了所有勇者系列的“太阳之牙”、“装甲骑兵”等主角的SRPG，新的原创角色有勇者“BAANGAAN”，它的能力会随着玩家在游戏中的不同选择而发生变化，其他的勇者在适当的时候会配合“BAANGAAN”做出合作攻击。

SAMMY

HEART OF DARKNESS

PS/AVG/99年2月



这个游戏是先推出海外版的，或许有的读者已经领略过它的优秀表现了。这个游戏中人物的动作完全用手绘的方法制作而成，数目超过1500格，没有使用多边形技术。据说这个游戏的制作先后耗费了五年时间，相信如此长时间精心制作的游戏绝不是庸品。

游戏快递



本期精彩内容

游戏情报站 —— 10
SEGA RALLY 2 —— 12
VIRTUA FIGHTER 3tb —— 13
哥斯拉 —— 14
JULY —— 15
精灵机 —— 16
BLUE STINGER —— 18
RIDGE ACER TYPE 4 —— 20
DRAGON VALOR —— 22
真爱物语 —— 24
SONIC ADVENTURE —— 26
TALES OF PHANTASIA —— 29

SQUARE 将进军电影界

作为一家国际知名的游戏公司，SQUARE似乎有意多向发展，近日有消息说，SQUARE将会进军电影界，首部作品当然是其人气大作《FINAL FANTASY》。《FINAL FANTASY》改编成的电影名为《FINAL FANTASY－THE MOVIE》，SQUARE计划投资七千万美元，全部用电脑动画制作，更请来电影“阿波罗13”的编剧阿伦·拉纳担任这部电影的编剧，由SQUARE USA的来自20个国家，多达200人的技术人员负责制作，哥伦比亚公司负责发行，暂定2001年公映，相信这是一部值得期待的作品。



九岁小童创作电脑游戏《鸡蛋超人》

近日，一套名为《鸡蛋超人》的电脑游戏将在香港上市，这套游戏的角色造型和背景画面虽然尚不具有一流水平，但其画工和内容充满童真和稚趣，加之许多人闻知这套游戏的九成内容是由一名九岁的香港儿童编写，深感难能可贵，所以也获得了不少的支持率。

KONAMI、BANDAI 开发手提游戏机市场



KONAMI公司或许是认定手提游戏机市场发展前景乐观，宣布加入手提游戏机商的行列，并且最近在香港推出两部作品《BEAT MANIA》和《心跳回忆》。《BEAT MANIA》长100×宽95×高22(mm)，它和街机的玩法相同，有5首歌曲可供玩家演绎。《心跳回忆》是一部手表型游戏机，有三位少女在游戏中表现她们的感情生活。当然，手表型的游戏机少不了时钟、日历和闹铃等作用。

BANDAI欲染指手提游戏市场的传闻由来已久，但当人们逐渐遗忘此事时，BANDAI一部名为《WONDER SWAN》的手提游戏机在“98东京秋季游戏展”中亮相。这部游戏机内置16BIT CPU，8种颜色，1/3手掌大小，主机可根据不同的游戏使画面横向或纵向放置。已知有超过50家的游戏厂商愿为其提供新作品，前景十分乐观。



Sonic 产品热卖



在日本，Sonic可谓是鼎鼎大名，无人不知，它是SEGA公司的游戏招牌角色，深受日本人的喜爱。近日，SEGA为了增强新机DC的号召力，决定将Sonic由街机版改变成新的DC机版后，举行了一个名为“Sonic Adventure发表会”的活动，吸引了众多的Sonic迷前往参加。为了满足未能到现场参加发表会的Sonic迷，SEGA特别把发表会当日的过程剪辑成一部30分钟的纪录片，名为《Sonic Team物语》，里面除了发表会的实况录像和Sonic Adventure游戏画面，还有一些当时未公开的画面和游戏中一个叫Emerald coast的版图。录像带以电话邮购方式发售，售价1500日元，在游戏迷中大受欢迎，掀起一股不小的邮购热潮。

《R4》专用手柄将和游戏同期发售

《Ridge Racer 4》是NAMCO公司将于12月推出的一个赛车游戏，近日又宣布一个专为《R4》设计的新式手柄将会和《R4》同期发售。这个手柄的外型与以往NAMCO推出的手柄有所不同，中央有一个RC控制键，会让玩家在驾驶赛车时有一种身临其境的感觉。另外，这个手柄有较长的把手，有些象任天堂早期的小型游戏机Virtual Boy，操纵杆是全电子感应式，具有震动效果，设计上也酷似真实的赛车。厂方特别指出的是用此手柄玩《R4》玩家肯定能取得更快的成绩。



日、美、欧三地软件协会发表联合声明

今年10月9日，在日本东京举行的“98东京秋季游戏展”上，来自欧盟的软件协会Europen Leisure Software Publishers Association (ELSPA)、美国的软件协会Interactive Digital Software Association(IDSA)和日本的软件协会Computer Entertainment Software Assciation(CESA)的代表联合发表声明，将在今后的工作中加强以下五个方面的合作：1.保护知识产权；2.借贷问题；3.流通量；4.市场统计；5.展览等事项。相信这三个在世界上最具实力的软件协会的合作，必定会给游戏界带来一番新景象。

PS 立体记忆卡在美推出

11月底，美国Inter Act推出了以《TOMB RAIDER Ⅲ》的女主角Lara为主题的一套记忆卡，它一改往日平板的面孔，制作成立体造型的人物模样，神情活象游戏中的Lara，刚一推出就受到了广大游戏迷的喜爱。和普通PS记忆卡一样，这种立体记忆卡也有15格空位。Lara是被选中的第一位PS立体记忆卡主角，以后会有更多更新的立体记忆卡问世。目前Lara卡只是在美国限量发售，日本及其它市场尚无消息。



日本游戏界零售商反控告厂商

前一时期，不断传出日本经营二手游戏的零售商遭到游戏厂商控告的消息，看来近日零售商已开始作出反击。素来坚持认为贩卖二手游戏并不违法，拒绝停止销售二手软件的日本大型游戏零售商Josho，通过日本游戏软件交流协会ARTS(TV Game Software

Circulation Association)，对以《Dragon Quest》闻名的游戏厂商ENIX提出法律诉讼，控告它从去年年底以来，接连强迫各经销商签订条件不平等的合约，并要求经销商不得经销二手游戏，而且表示要采取直销方式发行游戏软件，否则停止供货。看来日本游戏界的行货之战一波未平，一波又起。

任天堂香港市场新招出击

作为游戏界的老大哥，任天堂公司面对SEGA公司的新主机DC和SCEI公司的小型游戏记忆体《Pocket Station》，近日在香港以新招出击，准备和香港"无线电视翡翠台"合作推出动画片《Pocket Monster(宠物小精灵)》。《Pocket Monster》在日本已流行一段时间，很受日本观众的欢迎，这次进入香港，主要是为了配合任天堂的一系列宣传活动，任天堂除各类电视、杂志以及广告牌的宣传外，还会有日资商场的大型展示会和GAME BOY的《PM》游戏比赛，这些活动定会掀起一股购买任天堂产品的热潮。



手提游戏机推出时间表



时间	名称
1989年4月	GAME BOY
1989年11月	LYNX
1990年10月	GAME GEAR
1990年11月	PC-ENGINE GT
1991年12月	PC-ENGINE LT
1998年4月	GAME BOY LIGHT
1998年10月21日	GAME BOY COLOR
1998年10月28日	NEOGEO POCKET
1998年11月27日	VISUAL MEMROY SYSTEM
1998年12月23日	Pocket Station
1999年3月	Wonder Swan
1999年春	NEOGEO POCKET彩色版

任天堂获得《星球大战》的游戏优先权

美国任天堂公司近日和Lucas Arts签署了一项合约，取得了Lucas Arts电脑版的《星球大战》游戏的电视游戏版权，但并不是象人们传说的那样获得了《星球大战》电视游戏的专利权，而仅仅是获得了任天堂主机优先推出《星球大战》电视游戏的优先权，完全没有必要担心其它机种会因任天堂拥有专利权而无法推出《星球大战》游戏。任天堂和Lucas Arts推出的第一部《星球大战》电视游戏将会以明年推出的《星球大战前传第一集》为题材，相信这是一部市场潜力巨大的作品。



PS版《EHRGEIZ》变化多多

自从SQUARE的街机格斗游戏《EHRGEIZ》宣布移植至PS后，不断有变化的消息传出，不但增加了许多新的角色，如《FF Ⅶ》的YUFFIE，VINCENT和SEPHIROTH，原创角色CLAIR ANDREWS和增田光司；而且还加入了类似《TOBAL 2》的探险模式，几乎和立体动作类RPG一样；人物也富有新的特点，会因装备的各种物品的不同使其外表发生变化。这些新元素的加入，是其制作者DREAM FACTORY不满足于原状的结果，熟悉《EHRGEIZ》的玩家一定会在PS版上找到新的感觉。



PS无线四打分插器问世

四人连线对战游戏让人头痛的不是游戏难度，而是太多的连线，但如果你的游戏机是PS机，这种烦恼将不复存在。据悉，PS将会在本月推出一种无线的四人连打分插器，只要将特别设计的接收器插在原有的分插器上，就可以在一定范围内的任何地方玩四人连打游戏，绝对没有以前的牵牵挂挂。



日本游戏厂商网址大公开

任天堂	http://www.nitendo.co.jp/
(株)Game Freak	http://www.gamefreak.co.jp/
KONAMI	http://www.konami.co.jp/
彩京	http://www.kyoto.xanon-net.or.jp/~sugita/
光明(株)	http://www.jbi.co.jp/kohmei/
(株)Tatio	http://www.tatio.co.jp/
(株)Sega Enterprises	http://www.sega.co.jp/
(株)Sony computer Entertainment	http://www.scei.co.jp/

SEGA RALLY 2

机种：DC　　厂商：SEGA
类型：RAC　　媒体：GD-ROM
发售日：99 年 1 月 14 日
备注：对应 MODEM 及方向盘





延迟发售更臻完美

在和 DC 同日发售的 5 个游戏当中，《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2》(以下简称为《SEGA RALLY 2》)本来是最受注目的游戏之一，如今 SEGA 宣布将游戏延期至99年1月14日才发售，因为需要更多时间对《SEGA RALLY 2》通讯对战作测试，以让玩家充分享受到通讯对战的趣味，各位就多等一个多月吧，让 SEGA 有更充分的时间制作出最完美的 DC 版《SEGA RALLY 2》。

充满原创要素的 DC 版

以 DC 的机能要完全移植《SEGA RALLY 2》真不是一件难事，为了让我们觉得更加超值，所以厂方就加入了大量街机版本的新要素，务求做到超越街机版本的移植。

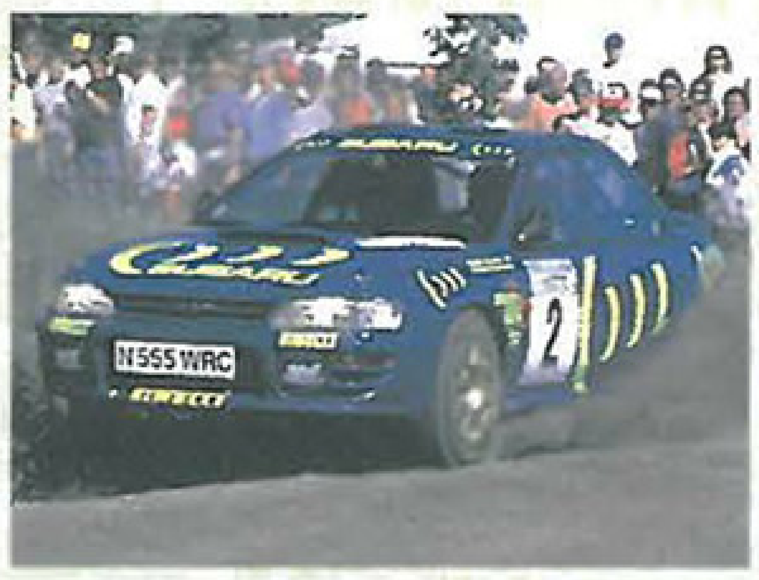
加入 8 部原创车种

除了加入DC版独有的原创赛道外，更追加了多部连街机版都没有的新车种，现阶段已公开了 8 部新拉力车，全部都是昔日的名车呢，虽然暂时只有真车的相片，但相信快会公开多边形化的新车图片，各位耐心等一会吧，现在就看一看这些真车相片，选定自己喜欢的车种。



高质素原创赛道

新要素包括加入多条新赛道，“SEGA NEW CHALLENGE CONFERENCE Ⅱ”发表会中所展示的一条有很多椰树的热带赛道，制作相当认真呢，绝不比原来的四条赛道逊色呢，可见 SEGA 的移植绝不马虎。

















对应 MODEM 进行网上对战

DC 有 MODEM 相信各位一定非常清楚，而这个 MODEM 最吸引人的地方就是可以让玩家在网上进行对战，而 DC 首个对应网上对战的游戏就正是《SEGA RALLY 2》，届时玩家除了可以和电脑较量外，还可以和网上大量高手比赛。虽然暂时不清楚这种网上对战会如何运作，但“只要有梦想，凡事可成真”，一切也有可能的，等待 SEGA 给我们的好消息吧。！



VIRTUA FIGHTER 3tb

机种：DC
厂商：SEGA
类型：FLG
媒体：GD-ROM
发售日：98年11月27日
备注：对应ARCADE STICK



《VF 3》是在96年9月推出的街机格斗游戏，而《VF3tb》则是加入了队制系统以及多种新要素和调整的新版本。本来《VF3》将会同时移植至DC和SS上，但由于SS机能实在无法理想移植如此高质素的游戏，所以最后SS版的移植计划被迫中止。虽然不少SS用户失望，但如今SEGA将原先分配往移植SS版的资源，全部投入在DC版上，所以DC版的质素完全不用怀疑，这也算是SEGA对《VF 3》迷的一点交代。如今开发中的《VF 3tb》，完全发挥了DC的最高性能。为了重现可以匹敌街机版的画面质素而全力开发，绝对值得我们期待。









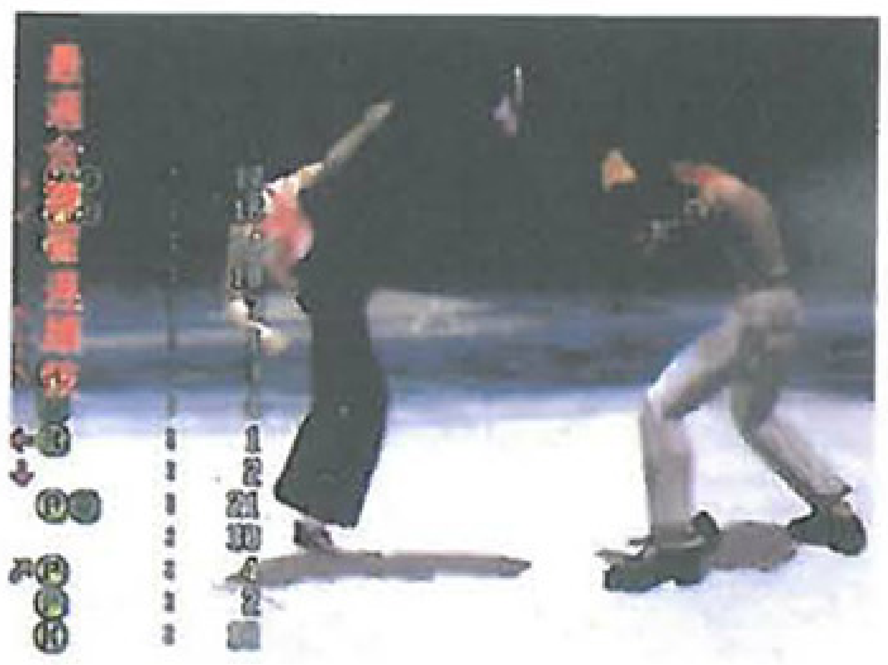
集多种新要素于一身的最强之作

随着每一集的推出，《VF》的系统也更加完美，当时《VF3》较前作新增加了“闪避”和“高低差”两个新系统。前者利用新加入的第四个键－E键来进行闪避，使《VF 3》变成一个不折不扣的全立体格斗游戏。随着闪避系统的引入，战术上就能更富于变化，超越了过去平面式格斗的范畴，也成为了后来立体格斗游戏的典范。至于后者，则是将《VF 2》时四方形的擂台变为各有特式的版面，地形除了变得非常不规则外，更加入了起伏，对于战术的运用有很大的影响，尤其是连续技的成立与否，和地势的高低有绝对的关系。新增了上述两个系统，使《VF 3》更加“真实”，成为傲视同群的不朽杰作。

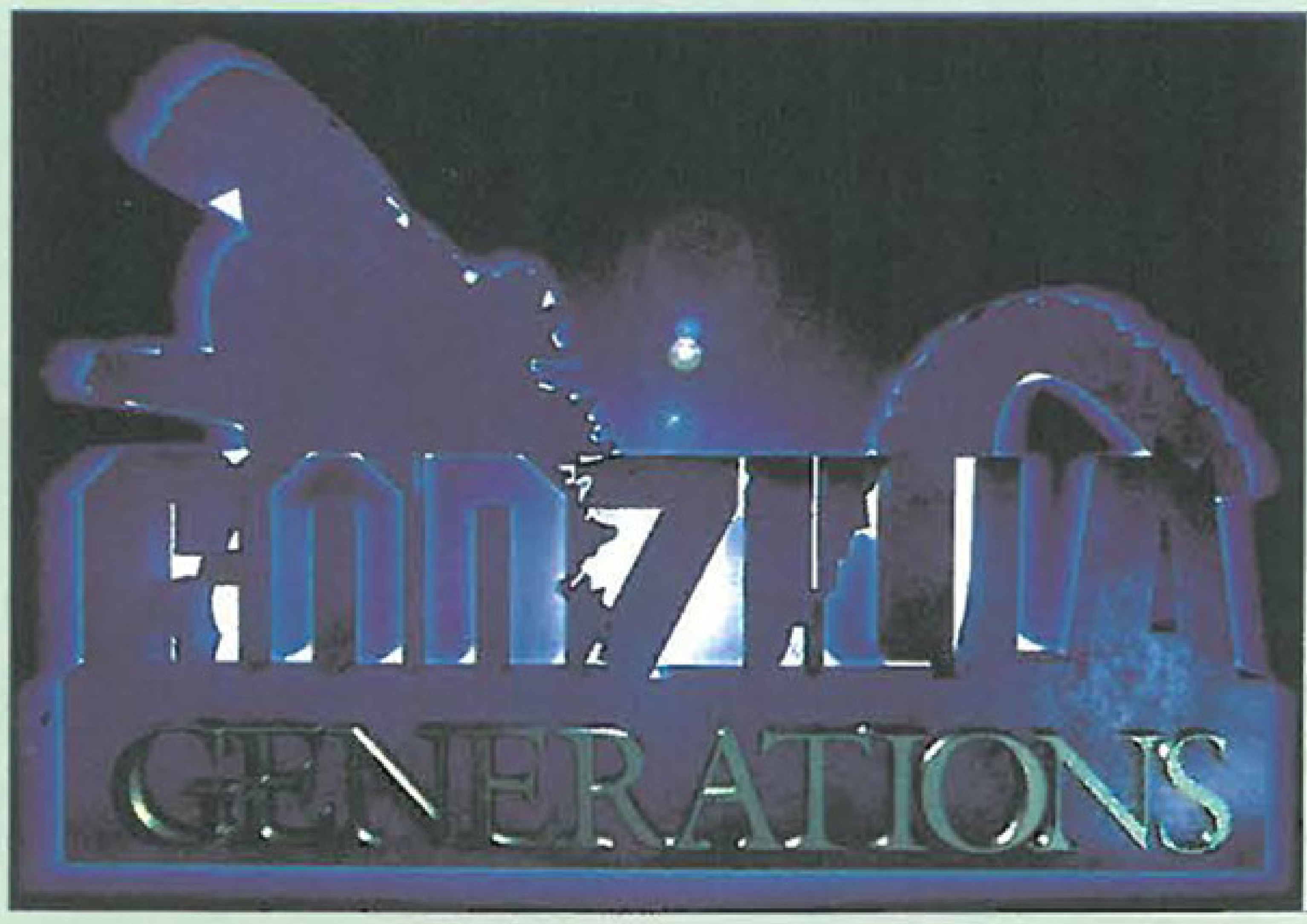




发展到《VF 3tb》这个新版本，厂方应不少玩家的意见，，将游戏内的平衡度大幅调整，其中AKIRA、LION和JEFFRY加入了一招新招式，每个角色的能力也有不少修改，总共作了300多项调整。此外更融入“TEAM BATTLE”这个三对三的队制系统，以增加耐玩性和战术性。和《KOF》系列的队制形式不同。《VF 3tb》是可以选相同人物出战的，即使玩者未能熟用一个以上的角色，也可以选三个相同的角色出战。另一方面，《VF 3tb》更加入了若干新要素和秘技，如在画面上显示SHUN的饮酒量；BONUS STAGE的DURAL加入透明效果；按E键可看慢动作的“REPLAY”和按START键转换视点等等。







这个以怪兽王哥斯拉作为主角的动作游戏，是其中一个跟DC主机同日发售的游戏，游戏中虚拟了一个完全属于哥斯拉的世界，让玩家在DC强大的多边形处理能力之下，能完全投入在特摄般的世界中。

哥斯拉

机种：DC
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：GD-ROM
发售日：98年11月27日

游戏系统大公开

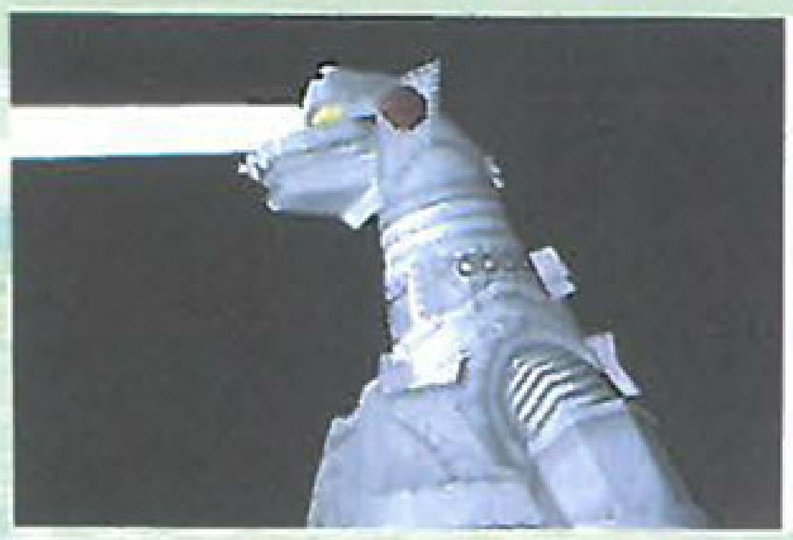






游戏中玩家可以自由控制“哥斯拉”系列的特摄作品中大部分曾经登场的怪兽，以破坏日本的各个大城市为目的，从南部的福冈一直到首都东京，共分为五版，每版又分为若干地区，当玩家将该地区完全破坏之后便可过关，游戏会因玩家所需的时间、破坏率和残余的生命力等资料给予玩家各种评价，最高的称号就是“破坏神”。

玩家除了在城市中尽情破坏建筑物之外，驻守在该地区的自卫队也会利用杀伤力极强的武器来作出反抗，若不赶快将之击倒的话，会对游戏的进行造成重大的影响。





在游戏开始时，玩家只可选用哥斯拉和机械哥斯拉来进行游戏，而随着玩家完成游戏之后，可使用的怪兽也会增加。此外，假如玩家持有早期所推出的哥斯拉版PDA，更会因PDA中图像的完成度，而追加一些隐藏的怪兽。



可供四人同时游玩的对战模式

游戏除了故事模式之外，另一个最大的特色就是可供四人同时参与的对战模式，只要四名玩家把他们的PDA接驳在DC的手柄上，便可把自己所饲养的怪兽用来跟其他玩家对战，在对战时所有怪兽都会以可爱的Q版造型登场，玩家可以在PDA的液晶体画面中选择攻击的对象，比起单单使用PDA作二人对战时更加刺激有趣。

珍贵罕有的特别附录





为了吸引哥斯拉的拥护者，游戏更收录了哥斯拉电影史上十八部电影的预告片，这是有史以来首次把这些珍贵的映像结集在一起推出，由于有些电影已有相当历史，因此这些片段更见珍贵，各位哥斯拉的Fans绝对不容错过。

机种：DC
厂商：GENERAL ENTERTAINMENT
类型：RAC
媒体：GD-ROM
发售日：98年11月27日



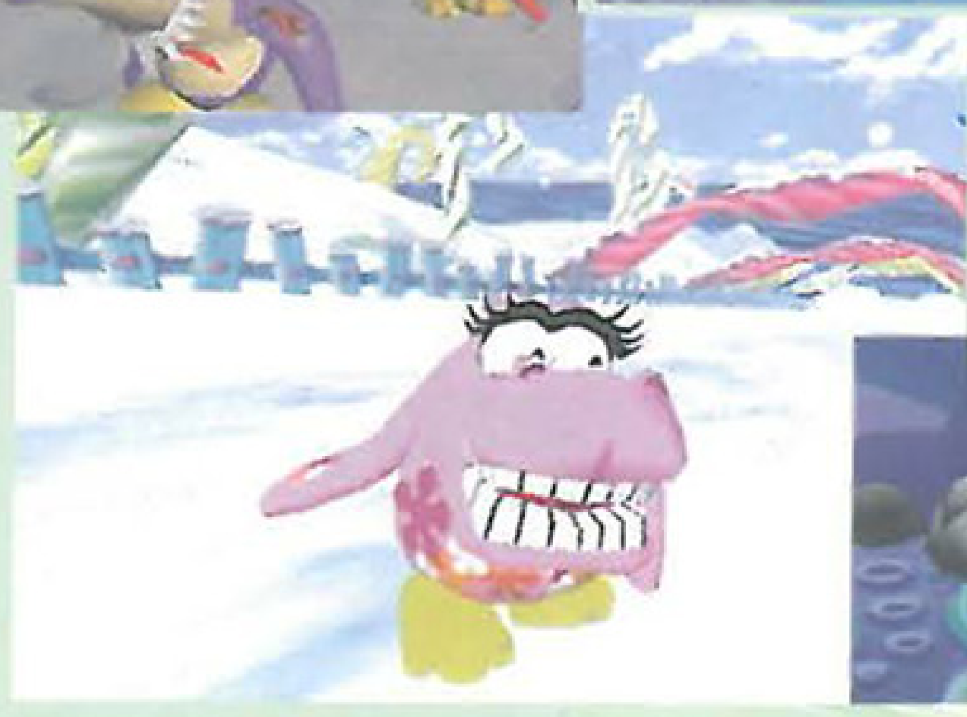
这个别树一格的竞赛游戏是一个概念极之创新的作品，除了有趣的角色造型之外，多姿多彩的游戏系统也绝对是游戏的卖点之一，喜欢玩竞赛游戏的朋友一定要试试。





游戏最特别的地方，就是每条赛道均有多个部分组成，包括平地、雪地和水中等地形，在每个地形中的行动和操作也截然不同：在平地上玩家要控制角色以最快的速度疾奔；在雪地上的竞赛则是要滑行，而到了水中当然是要游泳啦！此外游戏亦有一个称之为“彷徨地带”的地区，在这个地区中会不时发生一些让玩家意想不到的突发事件，令带头的选手陷入不利的状况，使到落后的玩家可以一口气迎头赶上，以免出现一面倒的情况。









为了增加游戏的刺激性，在赛道上会放置着各种机关，有的简单，有的复杂，假如能够灵活运用的话，也会得到很好的效果。

机种：DC
厂商：FORTYFIVE
类型：AVG
媒体：GD-ROM
发售日：98年11月27日





JULY

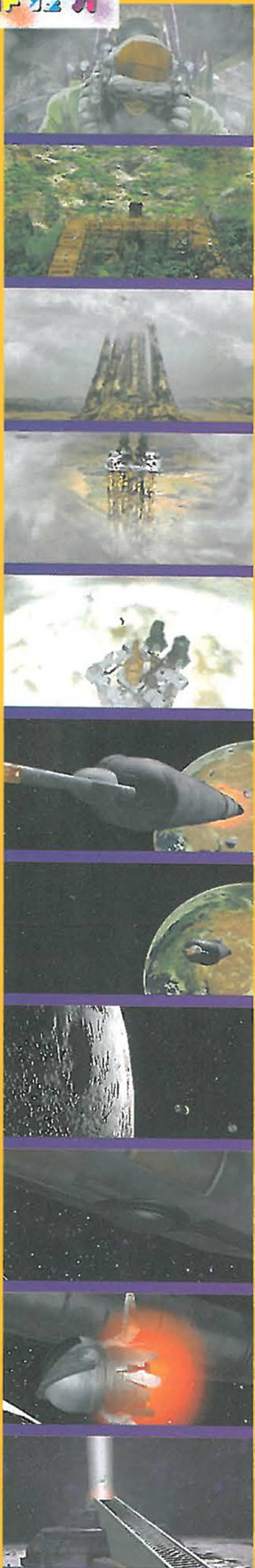


《JULY》是一个以世界末日的预言作为故事骨干的冒险游戏。在著名的诺氏预言书中，曾经预言一九九九年的七月，就是世界末日的来临，这个游戏正是以此作为背景，发展出一连串曲折离奇的故事。

游戏以1999年7月7日至7月24日之间的十八天为游戏的期限，游戏把十八天分成十八章，以一天代表一章。故事内容围绕着意图利用科技和经济来统治世界的雷旺财团，以及一名普通高中学生高村诚和一名雷旺财团的实验体约书亚。在游戏时，玩家可选择扮演高村诚或约书亚来进行游戏，玩家选择不同的主角会发展出截然不同的故事情节：高村诚的妹妹在六年前的一宗恐怖袭击中身亡，而母亲则成了植物人。六年之后，高村诚在一次偶然的机会之下得到一枚MO，从而被卷入事件之中；约书亚本是雷旺财团的实验体，拥有超人的能力，由于被财团的首脑嫁祸，迫于脱离组织，利用自己的能力对财团报复。游戏主要以选择指令的方式进行，当中会出现大量的分歧点和选择题项供玩家选择，让故事有各种各样的发展，大大提高可玩性，是个极之扣人心弦的冒险游戏。









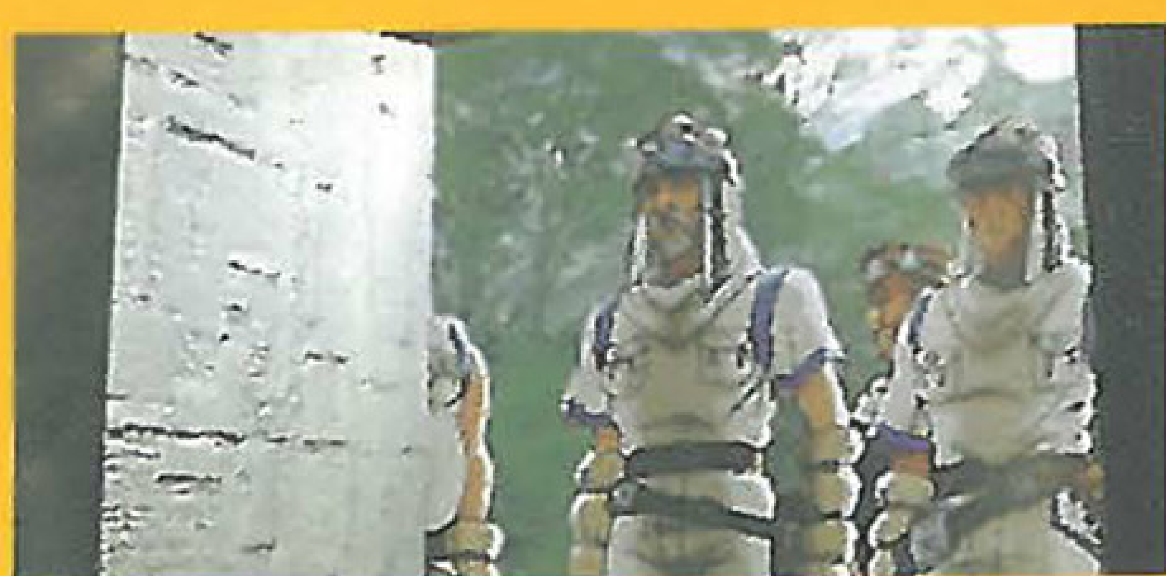
机种：DC	厂商：HUDSON
类型：RPG	媒体：GD-ROM
发售日：预定99年春季	

自从HUDSON宣布在DREAMCAST上推出《ELEMENTAL GIMMICK GEAR》之后，一直受到各方的注视，原因之一当然是因为DREAMCAST的魅力，但是游戏本身的质素之高也是无从怀疑的。现在便为大家介绍游戏的世界观和主要系统等重要内容，让大家对这个游戏有更深入的了解。



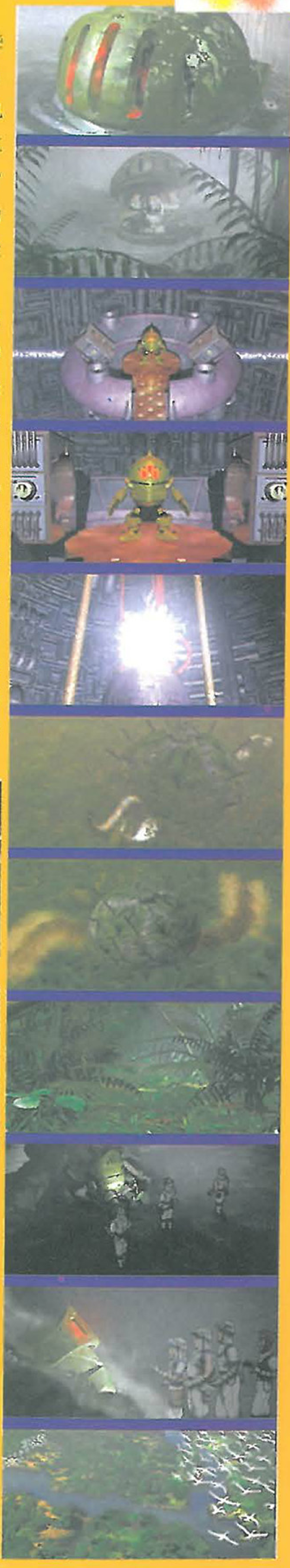
故事简介

故事发生于一个架空的世界，这个世界的文化背景跟地球有点相似，一天，世界上的科学家在边境的超古代遗迹中，发现了一个类似铠甲的巨大物体，而且里面更藏着一个昏迷不醒的人类，经过详细的分析，发现这副铠甲至少有五千年的历史，但为何会在此及里面的人类的身份仍是个迷。



原来巨大的铠甲是一个机械人，里面藏着复杂的动力装置，以目前的科学技





术，实在无法解开其中的奥秘，其中一些科学家更戏言：“因为机械中藏着精灵，所以才可以开动。”后来人们便把这个机械人称为ELEMENTAL GIMMICK GEAR，简称E.G.G即是“精灵机关装置”的意思。之后，经过科学家漫长和深入的研究，终于成功分析E.G.G的动力之谜，尝试开发出类似E.G.G的机械，当时谁也没有想过，这一项五千年前遗留下来的技术，会对后世造成重大的影响。

转眼间时间过了一百年，在这一百年之间，人们利用了E.G.G的技术，生活发生了惊天动地的变化，E.G.G应用就好象地球使用汽车那样普遍，除了交通之外，E.G.G在军事上也占了相当重要的位置，至于那部从遗迹中发掘出来的E.G.G，则仍然不能







启动，而那个在E.G.G中沉睡的人类，仍未有清醒的迹象，因此被人们称为SLEEP MAN。但是有一天，古代遗迹突然发生剧烈的震动，开始不受控制，从遗迹中伸出触须，不断伸展，破坏了四周的土地，一些科学家打算进入遗迹调查，但是也被周围的恐怖生物和无人驾驶的

E.G.G所阻挡，究竟遗迹中发生了什么事？更令人惊讶的是，沉睡了五千年以上的SLEEP MAN也醒过来了，可是经过长时间的昏睡之后，他已失去记忆，但由于受到残余记忆的驱使，SLEEP MAN坐上自己的E.G.G，向遗迹的内部进发。









系统简介

游戏部分由2D及3D画面组成，平时的移动画面中以2D画面来表达，而进入战斗画面之后，则以全多边形制作的3D画面来进行，游戏的制作人员花了极大心血，把2D和3D部分的操作方法合二为一，利用简单的操作方法便可轻易地控制E.G.G的动作。游戏的成长系统相当简单，玩家可以透过取得的宝物和跟敌人战斗而得到各种零件，只要装上E.G.G便可令其强化及得到各种机能，十分简便。







BLUE STINGER



机种：DC　　厂商：SEGA

类型：ACT+AVG

媒体：GD-ROM

发售日：99年1月14日

故事简介

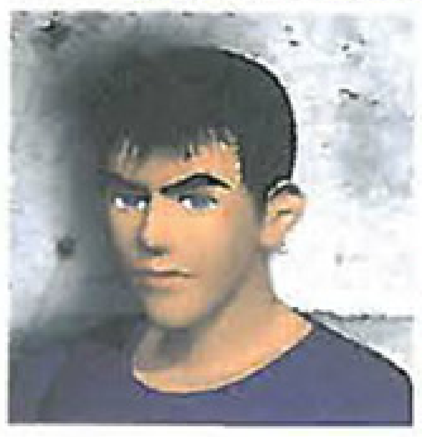




在公元2000年的某一天，位于南美洲的墨西哥发生了罕见的大地震，而这次地震除了造成庞大的伤亡数字外，还使耶加达岛附近升起一个新小岛。在此事一年后，联合国和墨西哥政府正式把该岛命名为“戴娜苏亚岛”，并且首次派出调查队登陆进行地质考察等调查，但结果没有向外公布。离开首次调查的一年后，双方再组成另一支以生物研究为主的调查队，但很奇怪这次的研究结果也没有向外公布，自此之后，双方再没有派出调查队。久而久之人们便在戴娜苏亚岛居住，建筑城镇及道路，而从前的调查队也大部分在岛上居住下来。在十七年后，即公元2017年戴娜苏亚发生了奇怪的事，平静生活从此不再。

人物介绍

热血青年(艾利诺)
ELIOT.G.BALLADE



28岁、男性。本游戏的主角，隶属于拯救组织ESER(Especial Sea Rescue)C730小队的队员。为人极富使命感，视拯救别人为己任，这种性格正是天生的拯救员人才，除此之外ELIOT也接受过正统的武器运用及格斗训练。

“谜之发光生命体”
NEFILIM(尼菲琳)



年龄不详、性别不详。一切资料均不详的谜之发光生命体，自从主角登上戴娜苏亚岛调查后，他便一直跟随着ELIOT，在他四周飞行，但从不干涉主角的行动。虽然暂时未清楚他的出现是怎么一回事，但大家应该也可以推想到他对故事很重要。

“值得信赖的退役军人”
DOGS BOWER(多斯)



43岁、男性。DOGS BOWER是负责管理对外运输联络船迪雅号的船长，现在已经退役的他曾参与第一次进入戴娜苏亚岛的调查队，但那次经历到现在仍是个谜。由于DOGS曾是军人，所以在武器运用方面可说是驾轻就熟，特别喜欢使用重型武器。

“美貌与智慧并重”
JANINE KING(珍宁)



24岁、女性。在日资企业“木村警备保障公司”驻戴娜苏亚岛分社执勤，曾隶属ESER的精英部队。十六岁已取得美国麻省理工硕士学位，是个文武双全的天才少女。对于枪械和运用电脑也有很深入的认识。

武器大公开

“激光剑”自从在电影“星球大战”中出现过激光剑后，它便成为不少科幻片的重要武器。而在《BLUE STINGER》主角也有一把近似的激光剑，它的特征是杀伤力强，缺点是攻击距离较近。

“激光枪”以现代科技来看，要将杀伤力惊人的激光造成手枪的大小是件不太可能的事，但在此游戏内激光枪便是各角色的标准装备，特征是拥有远距离攻击能力。

“火箭炮”破坏力非常强劲的远程武器，由于威力过于厉害，因此较难取得，但在头目战时是不可缺少的武器，特征是破坏力大，可惜瞄准困难。

“火焰枪”以射出火焰为主的武器，由于它的杀伤力不在于击中的一瞬间，而需要一段时间才可将敌人烧死，所以威力只属一般。

“电枪”在按键后电枪会射出一个电球，是远距离的武器，但威力便较其他武器弱，只可以阻止敌人接近，或是在远距离时已令他受伤。













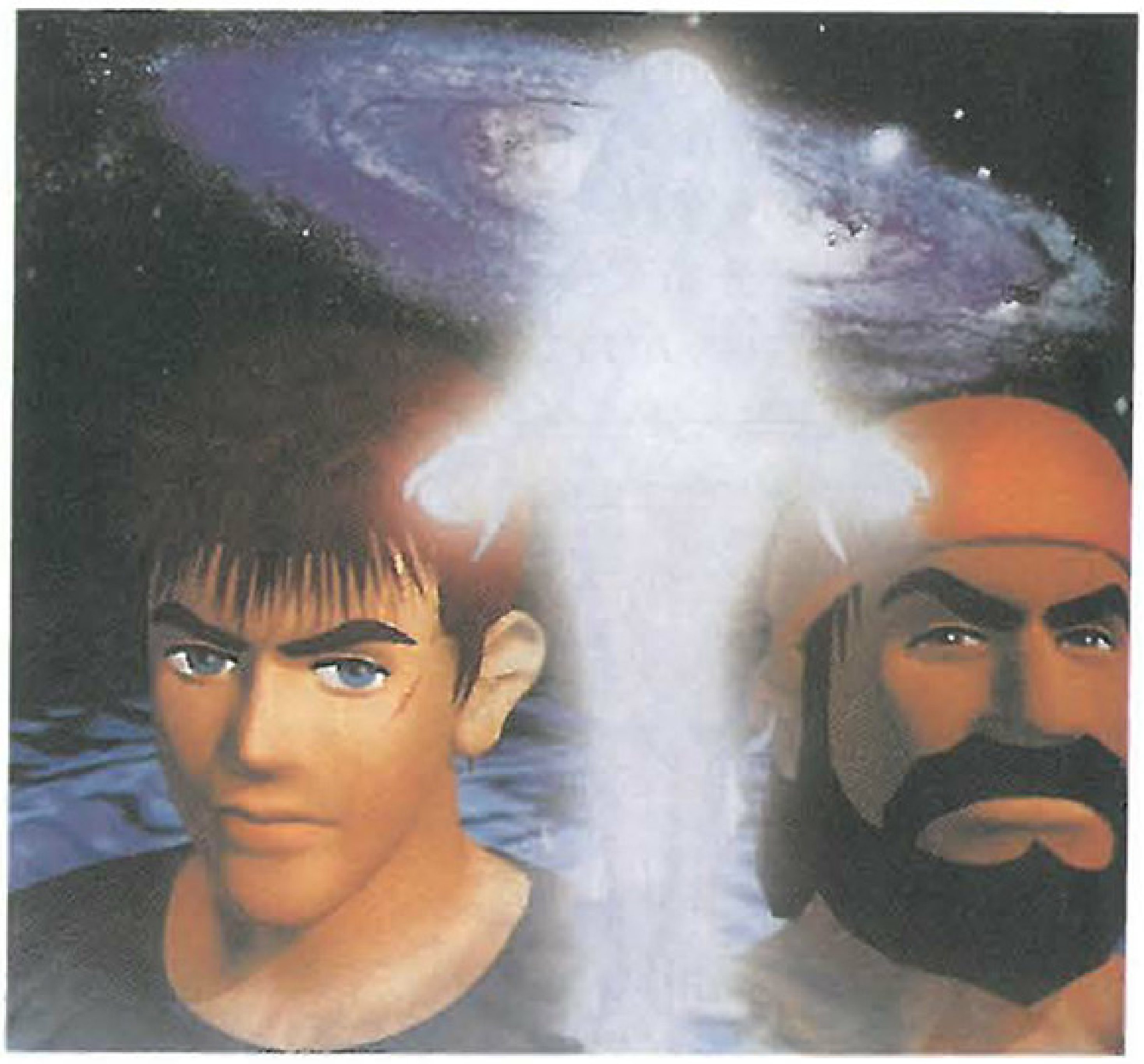








以原创为制作的宗旨，CLIMAX GRAPHIC 为大家带来了这个不论在画面及操作性上，都有一种耳目一新感觉的动作游戏。以一个在圣诞节期间，在孤岛上发生的重大危机为开始，以及种种闭锁场地所构成的舞台，玩家将会体验到一次紧张的冒险历程。



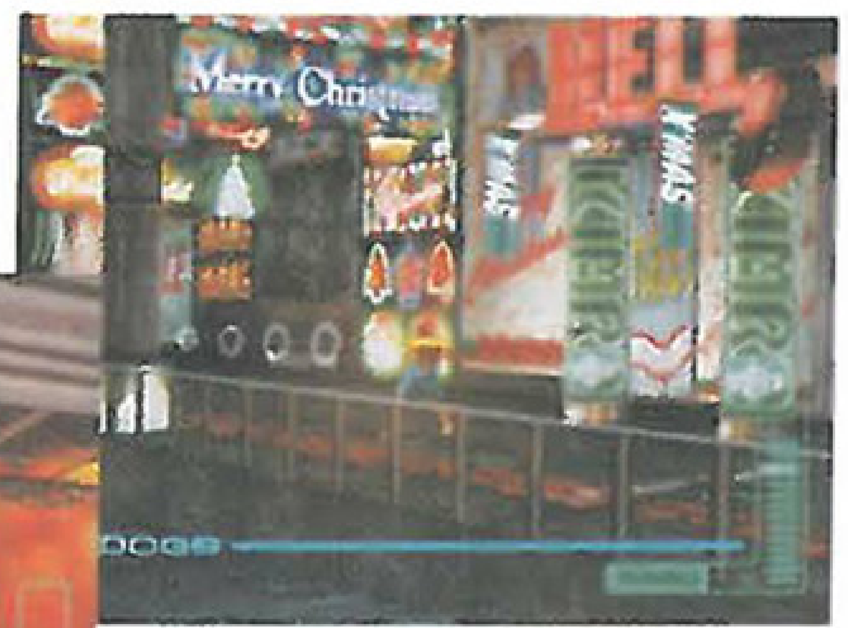
多元化的动作

在游戏中，主角除了最基本的徒手攻击外，可以使用的武器、还包括剑、枪械、甚至是火箭炮等。此外，由于敌人的种类也各有不同，好象在水中应付巨大怪鱼时，玩家便要因应状况而使用适合的武器，而攻击的方法也自然和陆上的大型怪物作战时大为不同。

另外，游戏中将不会有任何补充体力的道具，当主角的体力降至零是，也就是 GAME OVER 的时候。加上在冒险期间发现的武器也没有弹药上的补给，主角必须不断寻找新的武器，才能继续战斗下去，使游戏的刺激性大大增加。



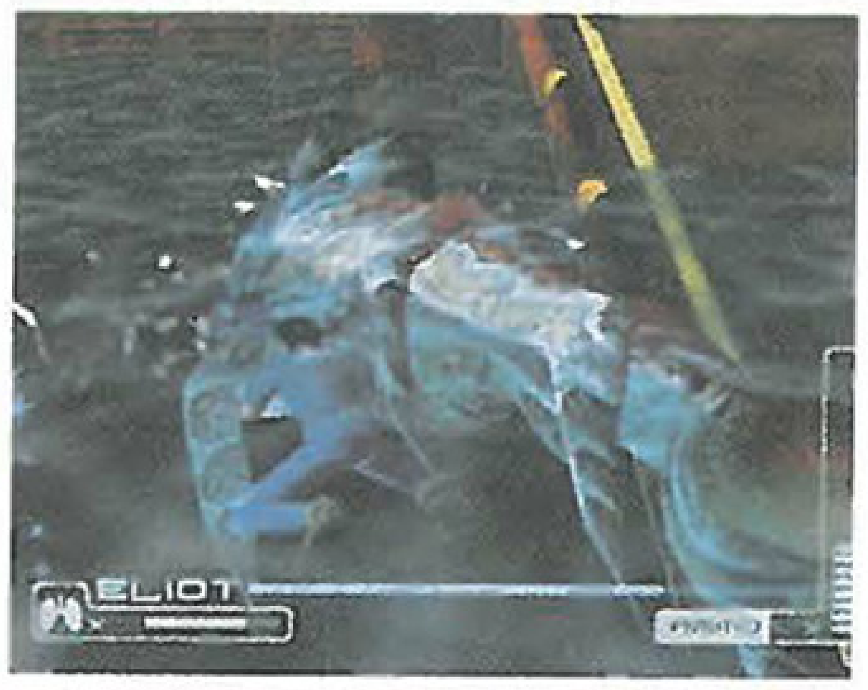




MERRY CHRISTMAS?

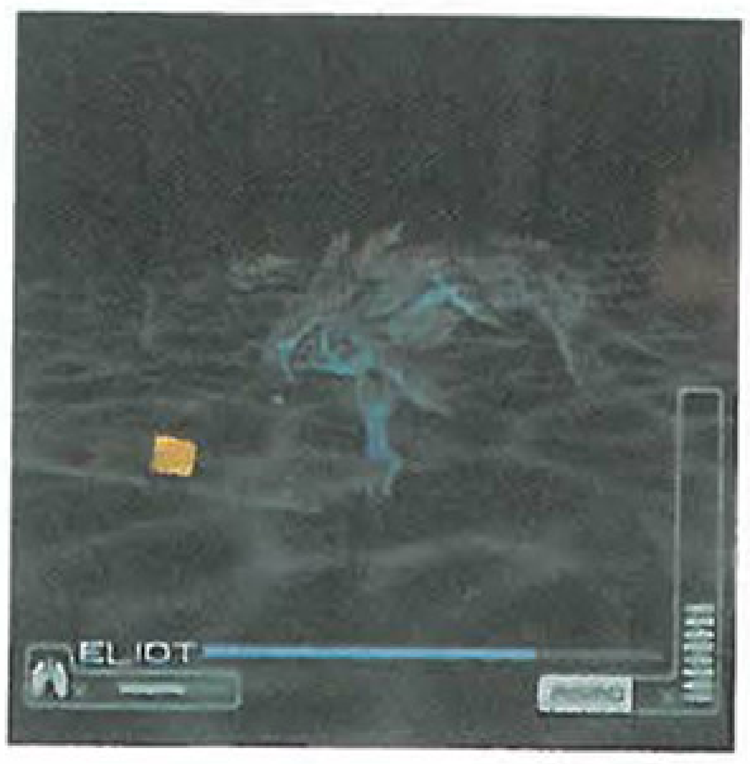
2017年、本故事的主角艾利诺，由于热血冲动的性格，而使本身在拯救队内长期不断提升。接近圣诞节时，在17年前一次大地震后出现的“戴娜苏亚岛”，移居到那里的居民突然与外界失去了所有的音讯。于是、艾利诺便和拯救队的同伴们前往该岛调查究竟。可是，当他们刚踏足岛上时，便立即发现了堆积如山的尸体。为了了解真相，艾利诺在怪物们的袭击下，向“戴娜苏亚岛”的中心部分前进。

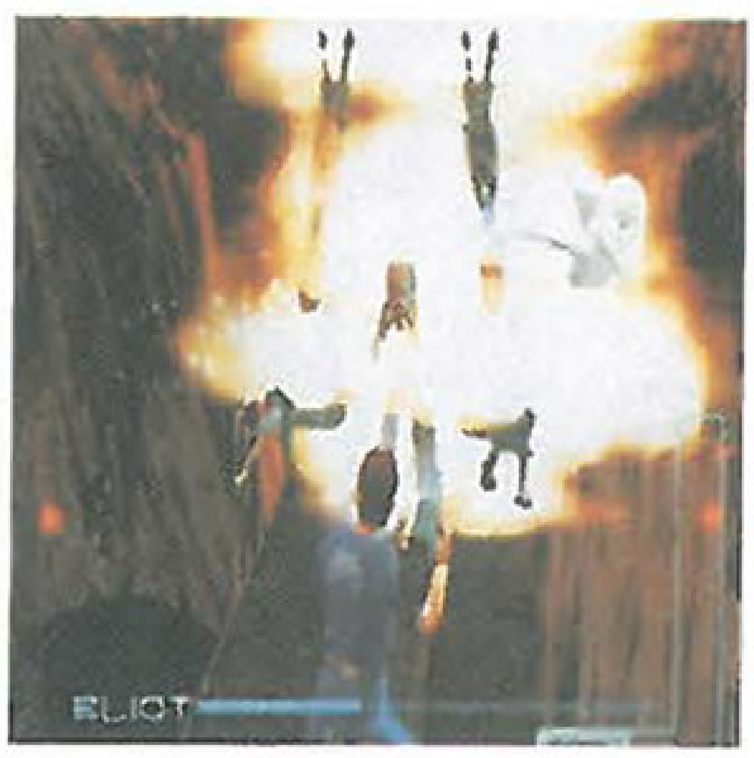




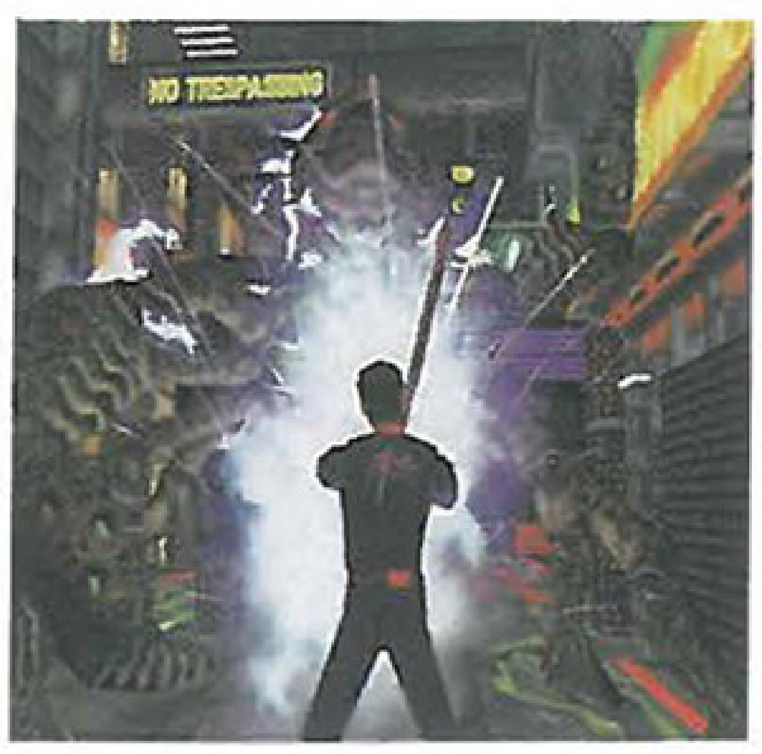
四位主角

除了主角艾利诺外，玩家可以选择的角色还有三名。他们包括以力量为主擅长使用火箭炮的输送船船长多斯、谜之生命体尼菲琳、能使用任何武器的前警备队精英珍宁。当然，由于他们在行动以致攻击方式上均各有所长，故此玩家以不同的角色来进行游戏时，绝对可以有不同的乐趣。



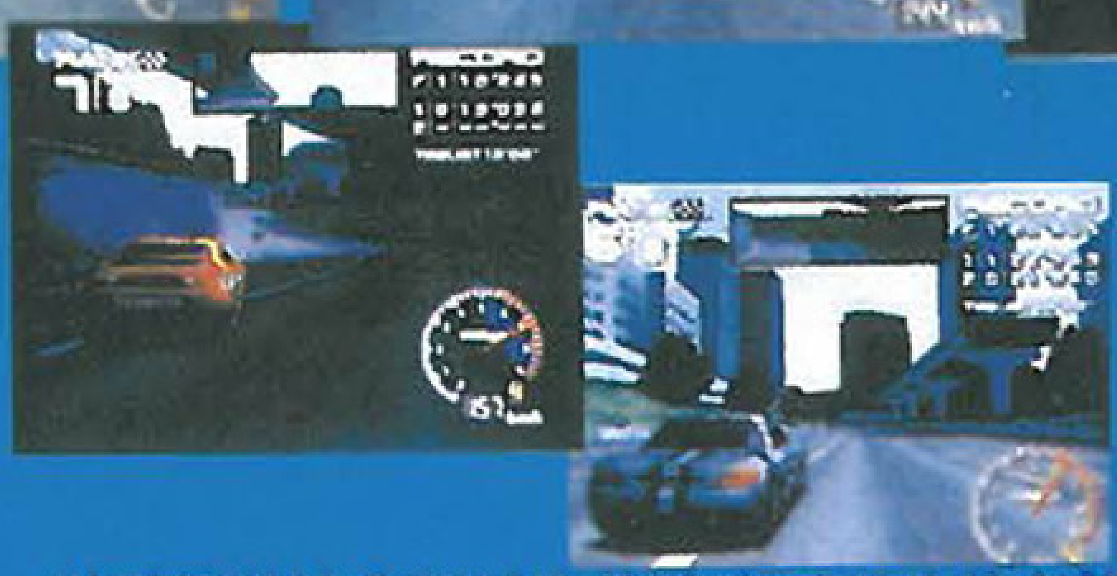


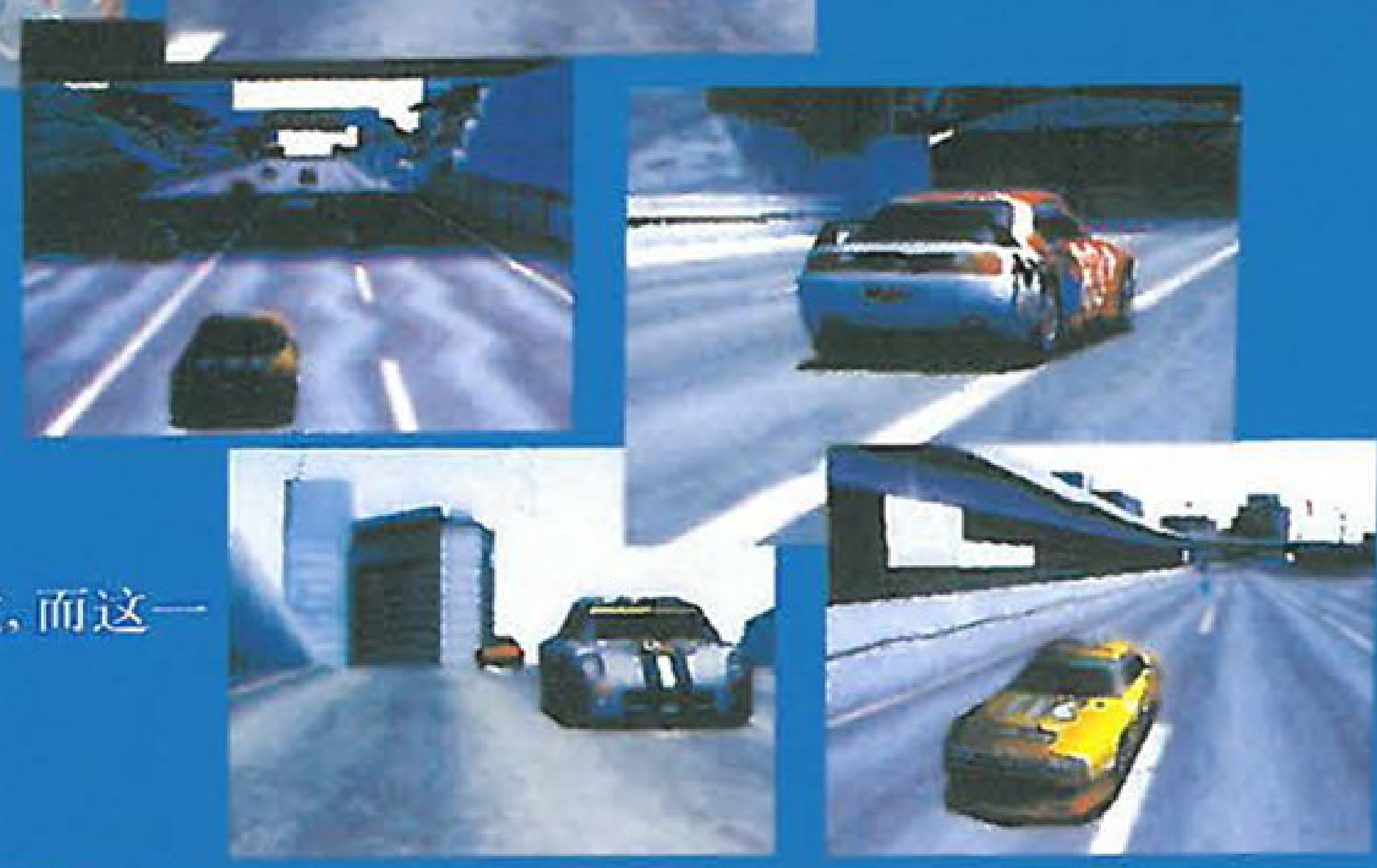












以前简单地介绍过这款游戏画面及其中的主要游戏模式，而这一期为大家介绍GAME中的各空想车队及赛车制造商。

GRAND PRIX大会解说！！

其实游戏GRAND PRIX大会，其正式名称应为“REAL RACING ROOTS’ 99”(简称‘RRR’)。这个大会每两年举办一次，在开办新一届GRAND PRIX大会之前，RRR组委会会先选出两个国家为新一届大会的举办地点。有关方面就选了美国及日本为举办地点，而两个国家共有8条路线。

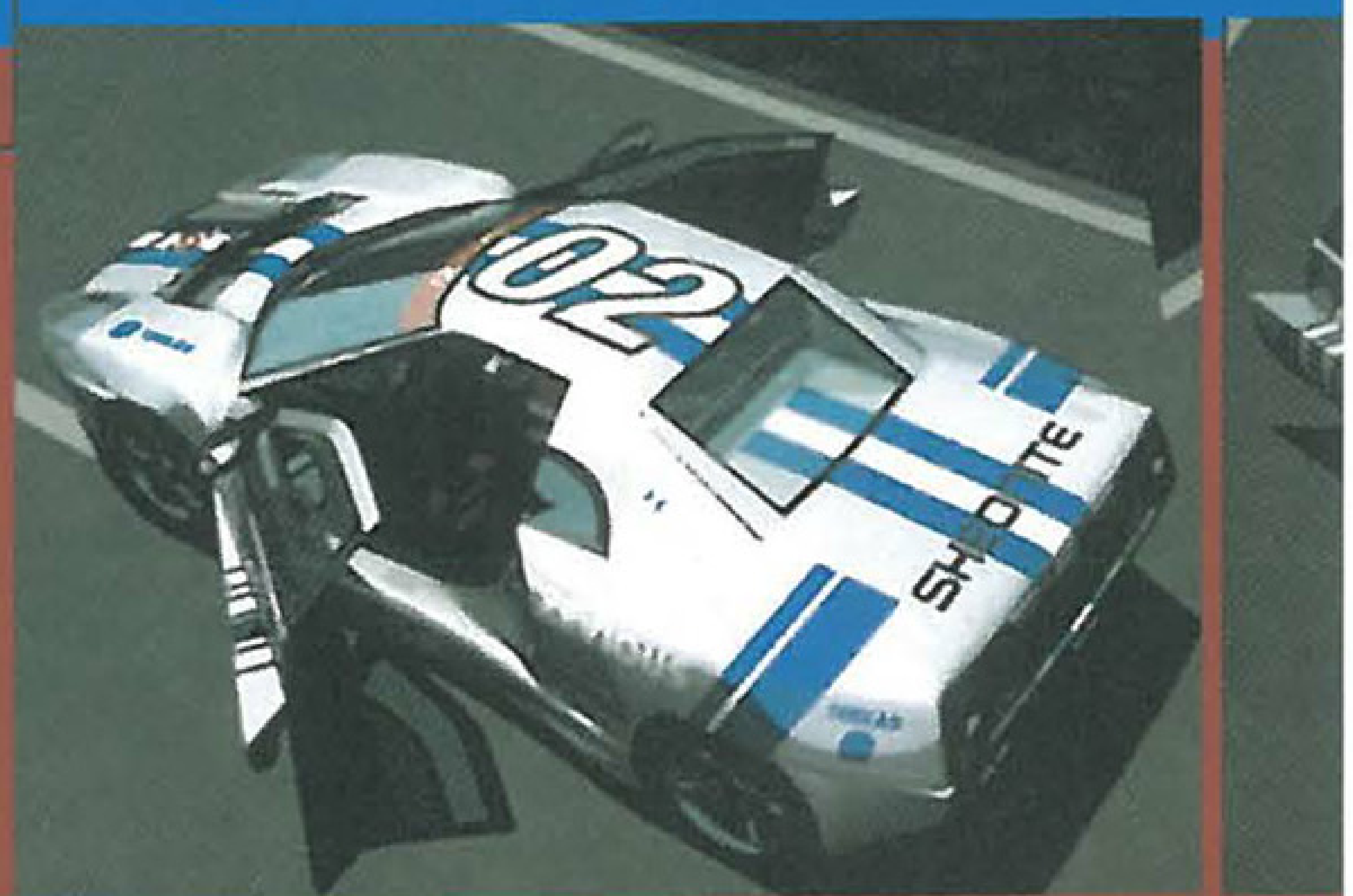
R4

RIDGE ACER TYPE 4



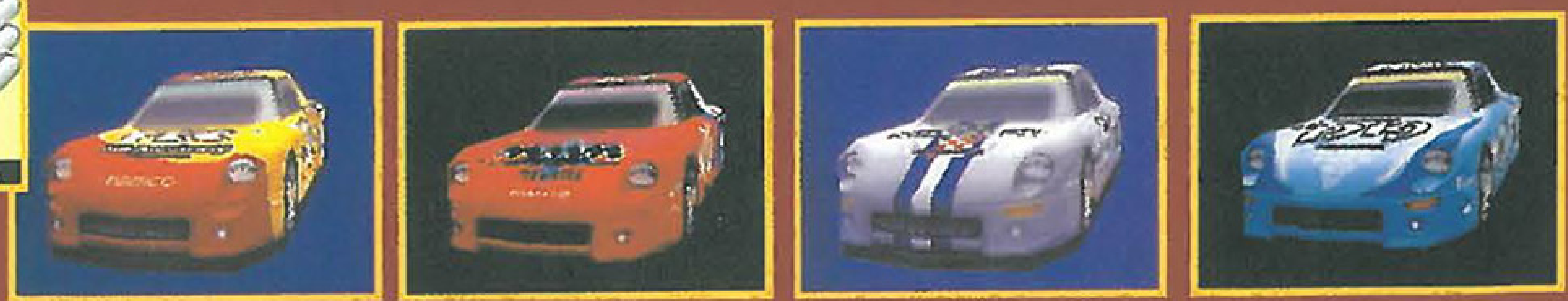
机种：PS　类型：RAC
厂商：NAMCO
媒体：CD-ROM
发售日：预定98年12月
备注：对应NEGON手柄

车厂介绍！



AGE SOLO

这是一家法兰西(即是法国)的汽车制造商。其旗下的汽车都有一个特征，就是车身大都设计得比较简洁，而且更是成流线形的。



ASSOLUTO

一家意大利的汽车制造商。AGE SOLO的汽车以流线形为主，反之ASSOLUTO厂的就以直线为车身的主要线条。



游戏中的四大车队！！

在游戏的"GRAND PRIX MODE"中，玩家就会变成一个受雇的赛车手。而首先要做的，就是要"投靠"一个理想的车队了。那么，这游戏又有哪一些车队可供选择呢？



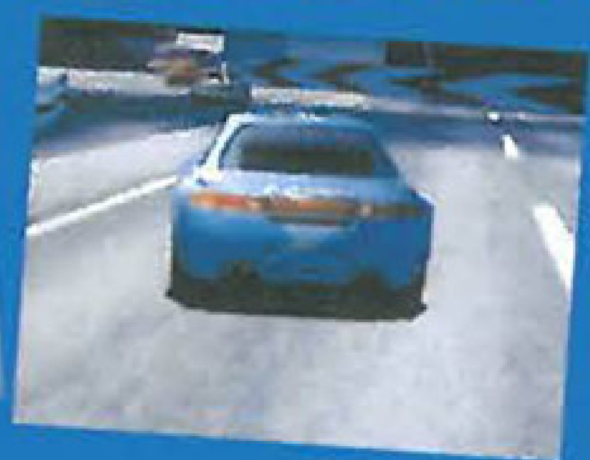



PAC PACING CLUB

看看这车队的队名及LOGO的字款，可令人联想到PACMAN。其实这是一队第一次参赛的车队，而且队中的职员更是以日本人为主。而车身的主色就是红色及黄色。

RACING TEAM SOLVALOU

在"GRAND PRIX"中夺魁次数最多的车队，更可说是众车队中的长胜将军。而车身就以灰色为主。噢，蛮COOL啊。

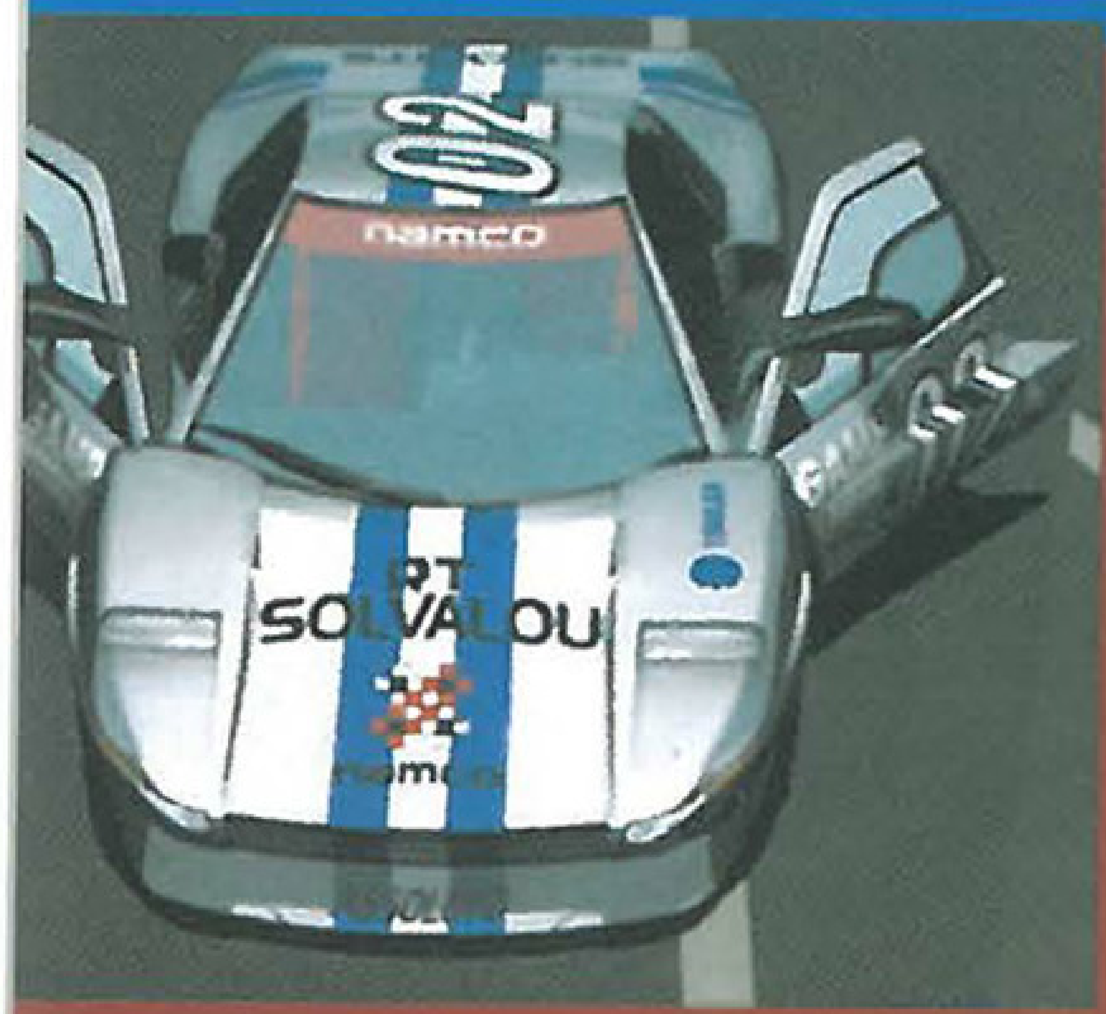
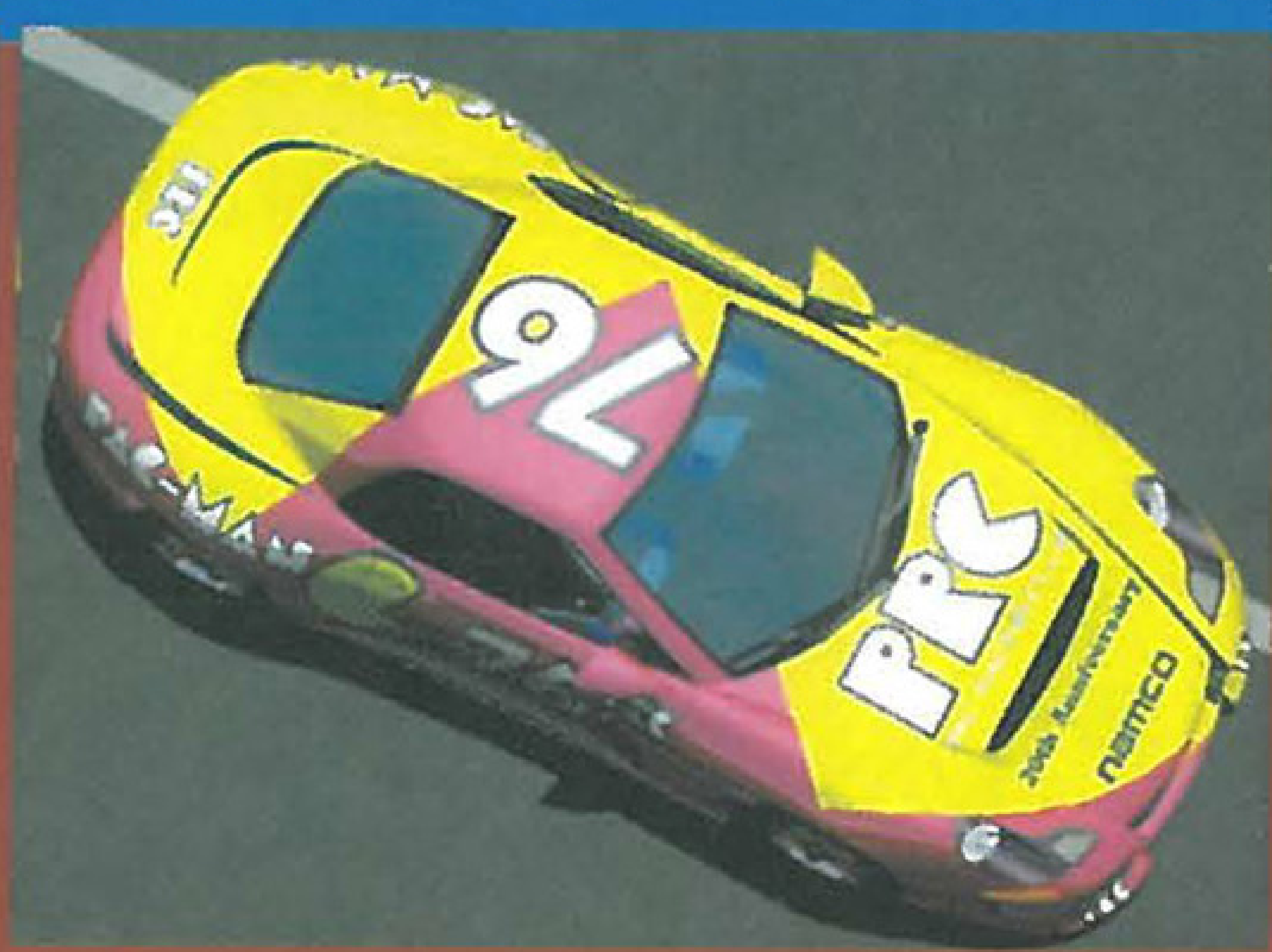
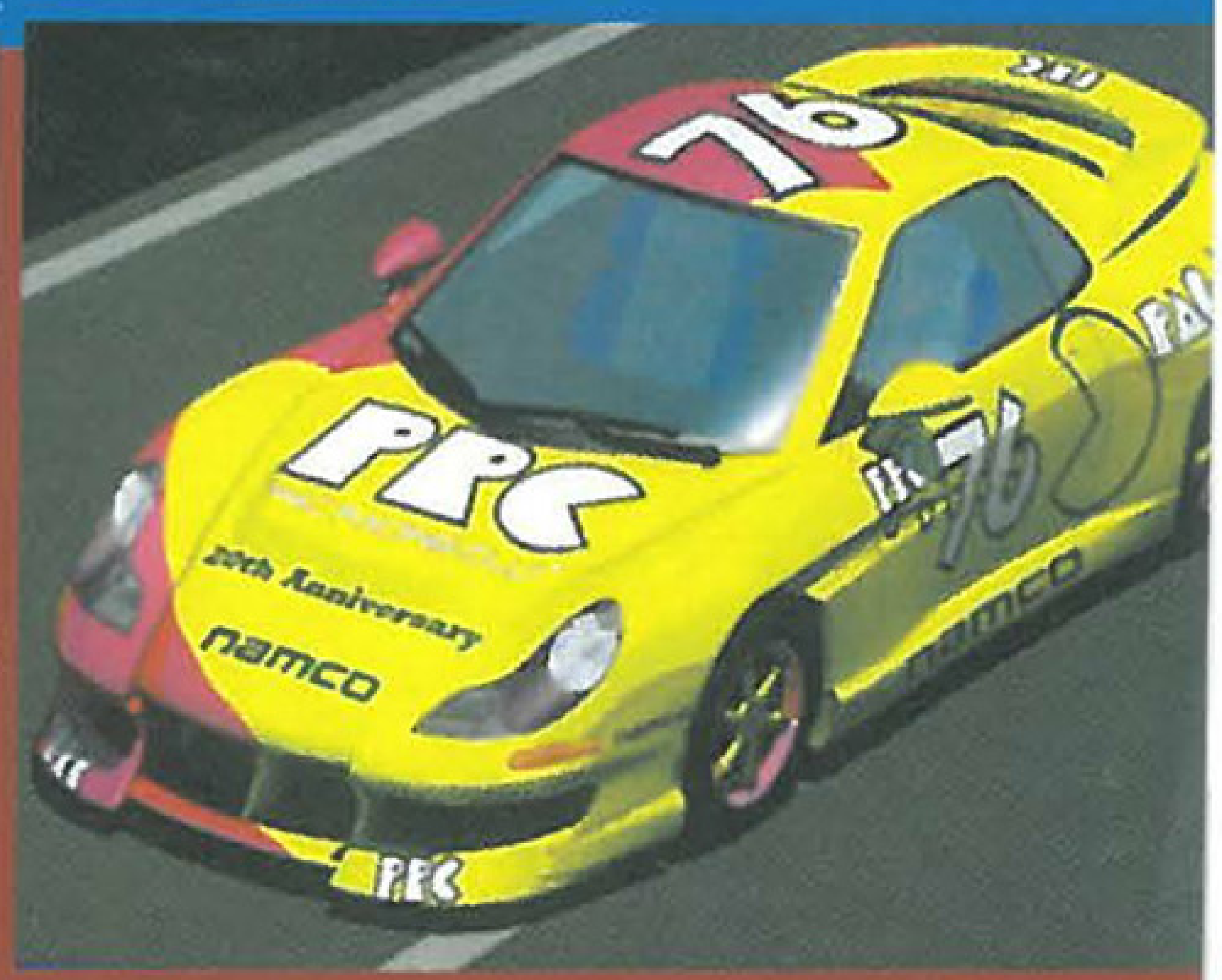


DIG RACING TEAM

原本这是一队跟RACING TEAM SOLVALOU齐名的优秀车队，但最近它们成绩却不太理想，想在这届的"GRAND PRIX"中卷土重来，取回过往辉煌的成绩。当选好了车队后，玩家就可在四间赛车制造商中选一个。

RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY

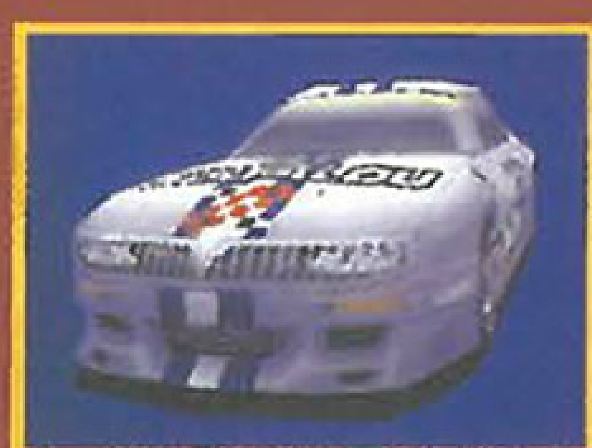
刚才那队车队就令人联想到食鬼，而这队吗，当然是令人联想起当守卫的MAPPY鼠了。说回车队本身，它是由一名24岁的女孩子(却不是永濑丽子)所拥有的车队。而车身就更以红色为主色，夺目非常。

LIZARD

一家由亚美利坚合众国(即是美国)而来的汽车制造商。它出产的汽车跟很多美国车厂一样，都是以马力强见称。而该厂的LOGO是以四条蛇为主题的。

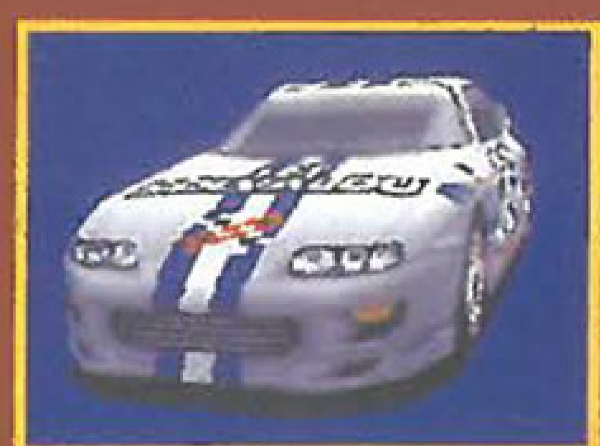





TERRAZI

日本本土的汽车制造商。跟其他制造商的汽车相比，它的汽车可有更大的灵活性。而该厂的LOGO是以一个金属环为主。







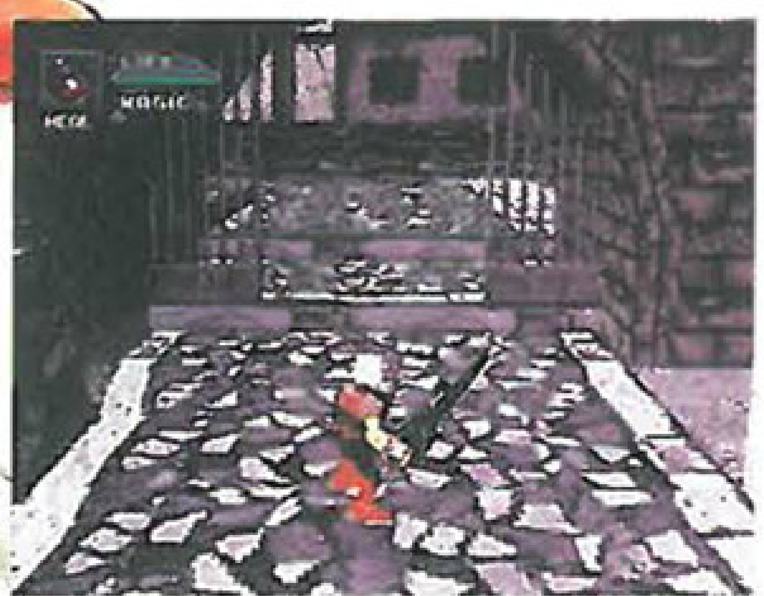



DRAGON VALOR

机种：PS	厂商：NAMCO
类型：ARPG	媒体：CD-ROM
发售日：预定99年春季	

名作新装复活

相信大家都会认识NAMCO这家游戏厂，经她手所产生的名作游戏简直可用不计其数来形容，而厂方在多年前曾制作过一个脍炙人口的动作RPG《DRAGON BASTER》，这个85年







的作品相信不少读者曾经玩过，96年厂方曾于PS的怀旧作品集《NAMCO MUESUM VOL.2》中收录。现在要于PlayStation上以原创的动作RPG再现，名为《DRAGON VALOR》，当然到了现在，游戏在制作上都有长足的进步，将会带大家进入ARPG的新纪元。

创新“子孙继承系统”

除了精彩的故事与游戏性，还有创新的系统，就是“子孙继承系统”，也是游戏的最大特色。故事发展中男主角会救出一些被怪龙捕捉的女性，从中可挑选其一与之成









婚，而下一个情节(或可称之为关)的主角就会变成原本男主角的儿子，甚至连下一个故事剧情也会变更，因此可供玩家一再游玩而不会厌倦。

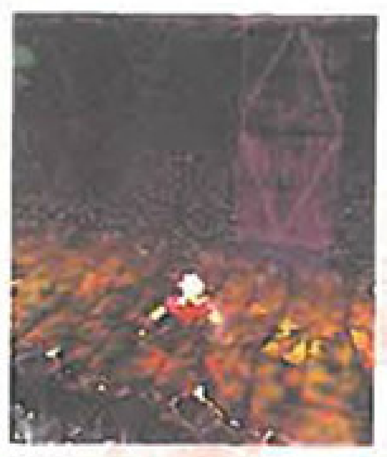


不可缺少的立体化

当年的《DRAGON BASTER》只是一个平面横卷轴构成的ARPG，到了今时今日一切都要立体化，游戏里从城镇、迷宫、以及战斗均是利用立体多边形构成，而且画面构成简洁得异常漂亮，任何人都能乐在其中。

超具迫力的立体战斗

由于游戏是ARPG，因此基本上战斗是随着角色走到哪里碰上敌人即时展开，至于如何去对付敌人就要看您的本事了，可以直接与敌方硬碰，又或者绕到其身后偷袭。不过当遇到首领角色的话则会限定于某个场地中作战，借着立体多边形的表现，加上只靠主角一人应战，所以特别具有迫力。





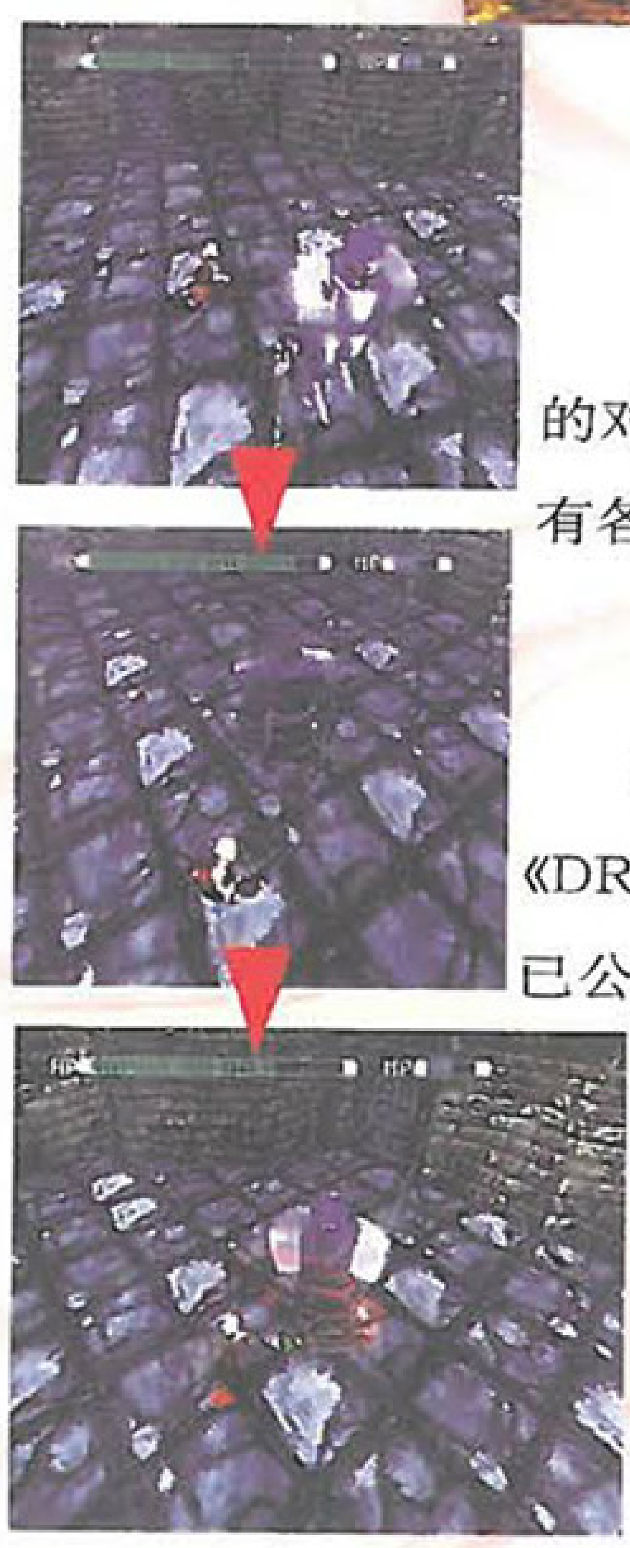






在故事的序章中可以看到主角对付一只会飞的巨龙，令人神为之往。



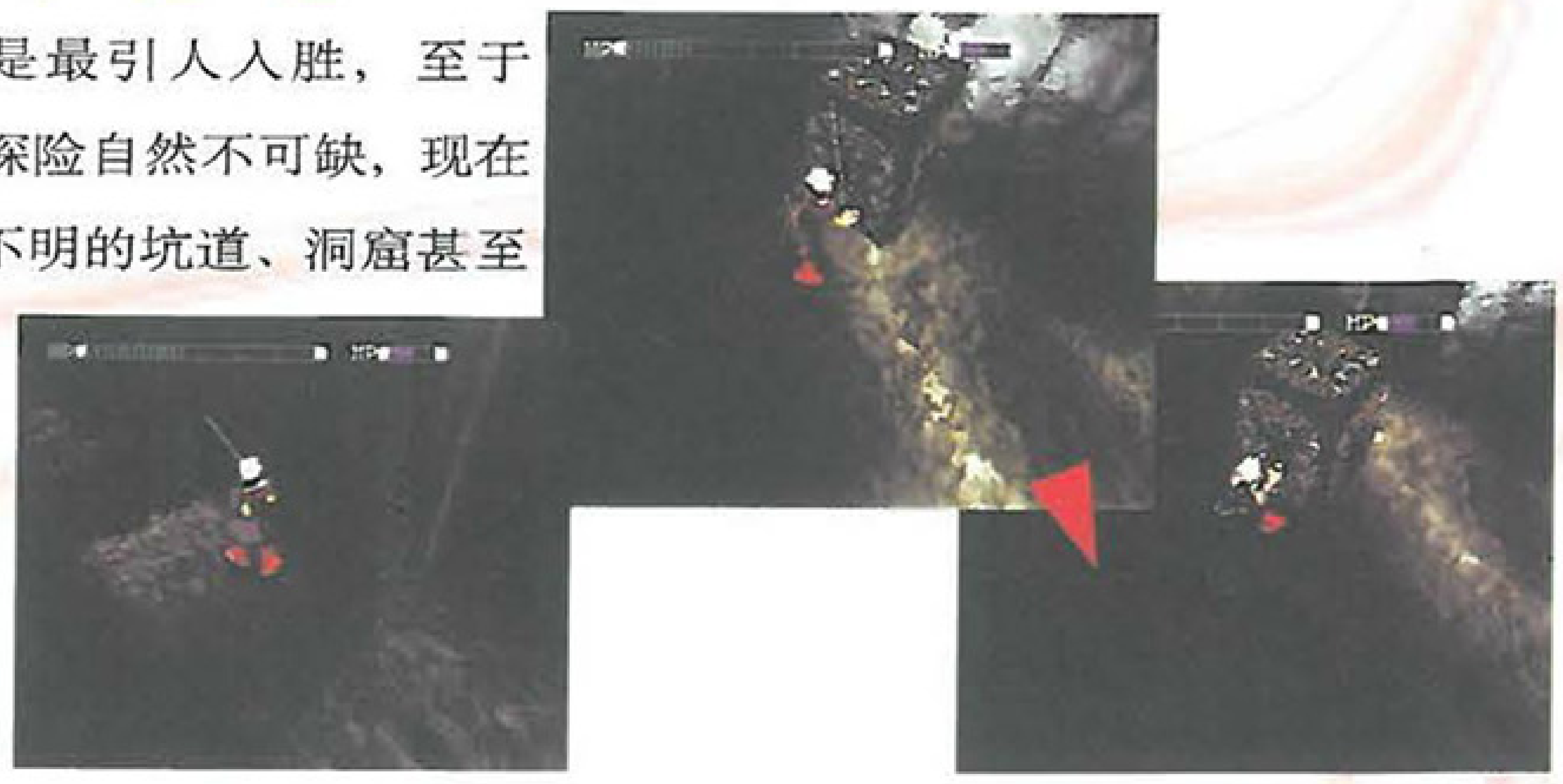


补充街机版不足

于街机时，由于性质问题，游戏里主角成长没法表现出来。但是现在就可以了，加入了丰富的对话及故事情节，形成了家用版独有的新感觉，此外游戏并非单单追求动作性，游戏的进行会有各式各样的谜题出现，充满了趣味性，使游戏系统不会单一化。

立体迷宫陷井重重

在游戏中，冒险的部分往往是最引人入胜，至于《DRAGON VALOR》在迷宫中的探险自然不可缺，现在已公开的图中所见，分别有目的地不明的坑道、洞窟甚至是城堡，各处除了有络绎不绝的敌人外，还有很多出人意料的陷井，一不小心就会着了道儿，当然能够将陷井逐一避过就是其中一种乐趣了。





机种：PS	**厂商**：ASCII
类型：SLG	**媒体**：CD-ROM×3
发售日：98年12月10日	

TRUE LOVE STORY 2

真♂爱♀物♂语♀







恋爱游戏《TRUE LOVE STORY》，因为其独特的系统有别于一般同类的作品，在日本发售时获得了相当不俗的评价。在续集中，除了会有多达十名的美少女登场外，游戏的自由度也将会比前作更大，让玩家更可以按照自己的意愿来活动。

重要的会话

游戏的最大特色，可说是其放学会话系统，简单来说，在主角放学时，会有机会在校门遇上女同学们，如她们愿意和主角一起走的话，会话便告开始了。在开始会话后，玩家可以和对方展开不同的话题，但同时要留意女孩们的一个“心意计”。当发现谈话的内容让她不开心时，便要转转话题了。









我有我空间

这款游戏和一般恋爱游戏最大分别的地方，是给予主角活动的空间实在非常广阔；加上游戏并没有育成主角的部分，所以玩家大可以专心享受学园生活，以及和女孩们谈天的乐趣。至于主角的活动范围，大致上可分为校园及市镇内两部分。而主角每天在上学时选择使用不同的交通工具，也会影响到遇上女同学们的机会呢！











森下茜(MORISHITA AKANE)
[CV：永野爱]
出生日：10月16日
血型：A
身高：162cm
三围：B84.W59.H83
班级：青叶台高中二年二组
所属学会：篮球学会
上学方法：电车
性格：开朗、温柔



风间(KAZAMA KODACHI)
[CV：岩男润子]
出生日：12月31日
血型：O
身高：163cm
三围：B83.W57.H83
班级：青叶台高中二年三组
所属学会：剑道部
上学方式：步行
性格：认真、沉默、温柔、喜欢美丽



中里佳织(NAKAZATO KAORI)
[CV：浅田叶子]
出生日：3月3日
血型：AB
身高：149cm
三围：B80.W58.H81
班级：青叶台高中二年一组
所属学会：无
上学方式：巴士
性格：顽固、凡事只看表面、开始一件事后不完成的话便不心息



君(KIMIKO)
[CV：田村]
出生日：
血型：O
身高：154cm
三围：B76.W59.H78
班级：中一年
所属学会：家政学会
上学方法：巴士
性格：有少许笨拙、坚实



沢田瑞未(SAWADA MIMI)
[CV：长尺美树]
出生日：8月30日
血型：AB
身高：160cm
三围：B82.W55.H80
班级：青叶台高中二年一组
所属学会：无
上学方法：步行
性格：冷静、冷漠、经常自己一人行动



丘野阳子(OKANO)
[CV：今井由香]
出生日：5月28日
血型：O
身高：155cm
三围：B77.W60.H79
班级：青叶台高中二年四组
所属学会：游泳部
上学方式：单车
性格：天真无邪、凡事不计较



瑞木(MIZUKI AYUMI)
[CV：宫川香月]
出生日：1月29日
血型：A
身高：154cm
三围：B78.W56.H79
班级：青叶台高中一年三组
所属学会：田径学会的经理人
上学方式：巴士
性格：内向、十分害羞、经常照顾别人

主要出场人物

10名美少女

除了主角的妹妹外，另外有四名少女将会在游戏中的一年间伴随着主角渡过。她们分别是同班同学、青梅竹马的好友、仰慕自己的后辈、以及妹妹的死党等等。另外，在每个学期中(日本是三学期制的)，也会有两名特定的女同学登场。而主角便在这些可爱的女孩之间，展开了一年多姿多彩的高中生活了。



七濑(NANASE KASUMI)
[CV：]
出生日：3月16日
血型：O
身高：156cm
三围：B85.W58.H83
班级：青叶台高中二年四组
所属学会：吹奏乐部
上学方式：巴士
性格：保守、客气、勇敢



香坂麻衣子(KOUSAKA MAIKO)
[CV：]
出生日：11月18日
血型：O
身高：166cm
三围：B86.W58.H84
班级：青叶台高中三年一组
所属学会：家政科部
上学方法：电车
性格：温文而雅、马虎



北野(KITANO AOI)
出生日：
血型：AB
身高：
三围：B81.W60.
班级：青叶台高中
所属学会：演剧部
上学方式：步行
性格：粗鲁、小气



深山早苗(MIYAMA SANAE)
[CV：]
出生日：11月3日
血型：B
身高：158cm
三围：B81.W60.H80
班级：青叶台高中一年二组
所属学会：摄影学会
上学方法：单车
性格：笨拙、努力向前

SONIC ADVENTURE



机种：DC	厂商：SEGA
类型：ACT	媒体：GD-ROM
发售日：1998年12月23日	
备注：对应VMS	



本年度最瞩目之动作游戏

自8月22日发表以来，《SONIC ADVENTURE》就一直成为最受注目的DC游戏之一，长据期待榜的前三名位置。《SONIC ADVENTURE》延期至12月23日相信无非是想借圣诞这个黄金档期推高销售。DC和《SONIC ADVENTURE》会否成为今年最受欢迎的圣诞礼物呢？

在壮大世界中冒险的六位主角

和《SONIC & KNUCKLES》一样，玩家可以选择多位性格不同的角色进行游戏。《SONIC ADVENTURE》中可选择的角色共有6位，其中BIG和E102 "GAMMA" 这两个是全新角色。这六个角色除了在玩法上完全不同外，各人的游戏目的也有不同，还有大量的谜题等着你去解开。而且各人经过的版面也并不一样，即使是游戏的终点也不会相同，选定一个适合自己使用的角色吧。

SONIC THE HEDGEHOG
超音速之蓝色闪电





以新面目示人的SONIC其特点在于速度感，可以在版图上以超音速飞驰。此外当然少不了SONIC的招牌球状攻击，威力和用途也提高了不少，可在空中加速成一道光线般撞向敌人。SONIC的游戏目的，当然是对付宿敌DR.EGGMAN和由他操纵的谜之液体生命体 "CHAOS"。游戏的流程和以往的作品也大同小异，主要是一面击倒敌人一面前进，到达终点便可以完成一版。



KNUCKLES THE ECHIDNA
充满刺激的寻宝之旅

身为幻之浮游城秘宝 "MASTER EMERALD" 的守护者，热血汉KNUCKLES的任务就是收集散布在世界各地的MASTER EMERALD碎片。在《SONIC & KNUCKLES》时的强力重拳依然健在，可以用作打破地面和爬到墙壁上收集宝石，乐趣不比使用SONIC时的少呢！KNUCKLES的特殊动作也比SONIC的多，除了具有破坏墙壁能力的连续重拳外，还可以爬到墙壁上和在空中滑翔飞行，是一个动作丰富的角色。







MILES "TAILS" PROWER
SONIC的最佳拍档





出身于南之岛 "WESTSIDEISLAND" 的机械天才TAILS，虽然由《SONIC 2》开始便成为了SONIC



唯一的好拍挡，如今却要和SONIC各行各路，独个儿开始冒险旅程。TAILS的目的就有点有趣，正因为憧憬SONIC的关系，TAILS不断追赶着他，希望终有一天能赶上。在速度上不及SONIC的TAILS，幸好有两条大尾巴和飞行能力，究竟能否追得上有如超音速般的SONIC呢？TAILS的特殊动作就是利用两条尾巴作回转攻击，当然得在空中飞行啦。

AMY ROSE







在《SONIC CD》才首度登场的SONIC女友AMY，在《SONIC ADVENTURE》也有幸成为主角之一。AMY把头发剪短了，形象变得更爽朗，FANS也会更加不少吧？AMY的游戏主要是逃走，为了守护一只被EGGMAN的机械人追捕的小鸟，二人一同开始逃走的冒险旅程，有什么等待着AMY呢？特殊动作方面，AMY在《SONIC THE FIGHTERS》中使用的小槌会再次出场，想必会很有趣呢？

BIG THE CAT



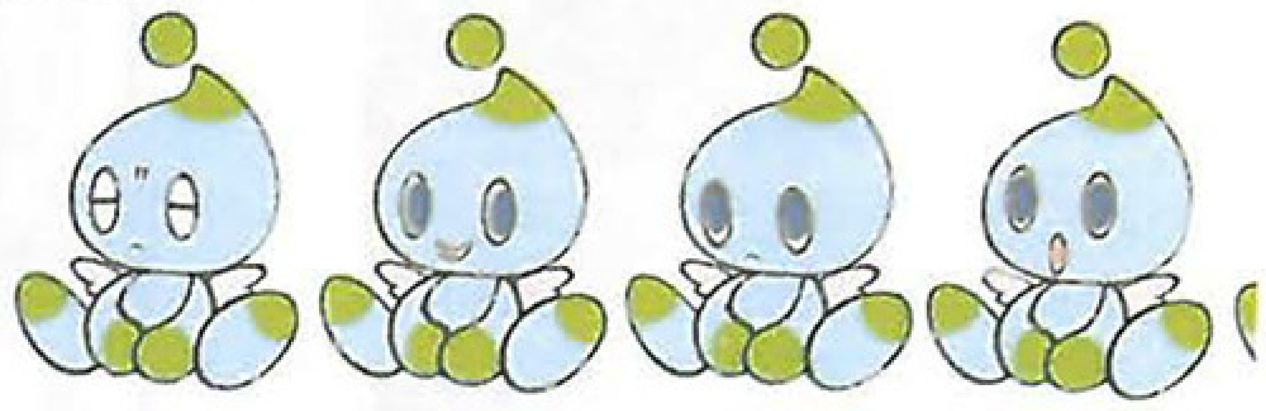


和SONIC的速度相映成趣的新角色BIG，总体给人一个笨重的感觉，玩法上和超高速的SONIC截然不同，完全别有一番风味，BIG的目的也相当特别，讲述BIG和其好友小青蛙一直过着钓鱼渡日的生活，岂料有一天小青蛙意外地吞下CHAOS EMERALD这颗神秘宝石后消失得无影无踪，BIG为寻回好友，便使用爱用的钓具开始寻找小青蛙的冒险旅程。BIG的特殊动作当然就是钓鱼，他所经过的版面会以自然为主，如水池和河川等，和SONIC的大有不同。



不可思议生物CHAO

除了六位主角的冒险旅程外，玩家还可以利用VMS饲养《NIGHTS》中名为CHAO的“A-LIFE (ARTIFICIAL LIFE 人工生命)”。因你的不同行动养育出来的CHAO也会有所不同，非常有趣呢。此外也可以和朋友透过VMS交换彼此的CHAO，还可以对战，乐趣自然就更多了。



E-102 “GAMMA”



在《SONIC ADVENTURE》中，机械人角色GAMMA可算是最别树一格的一位。它是由DR.EGGMAN所设计的战斗型机械人E-100系列的2号机，因为不知名的原因以致程式出错，脱离了DR.EGGMAN的魔掌，开始痛快的射击之旅。GAMMA的游戏目的暂未明朗，和SONIC是敌人还是同伴呢？玩法上可以当作一个动作射击游戏来玩，更可以锁定敌人将其击落，乐趣不会比其他任何一个角色少。

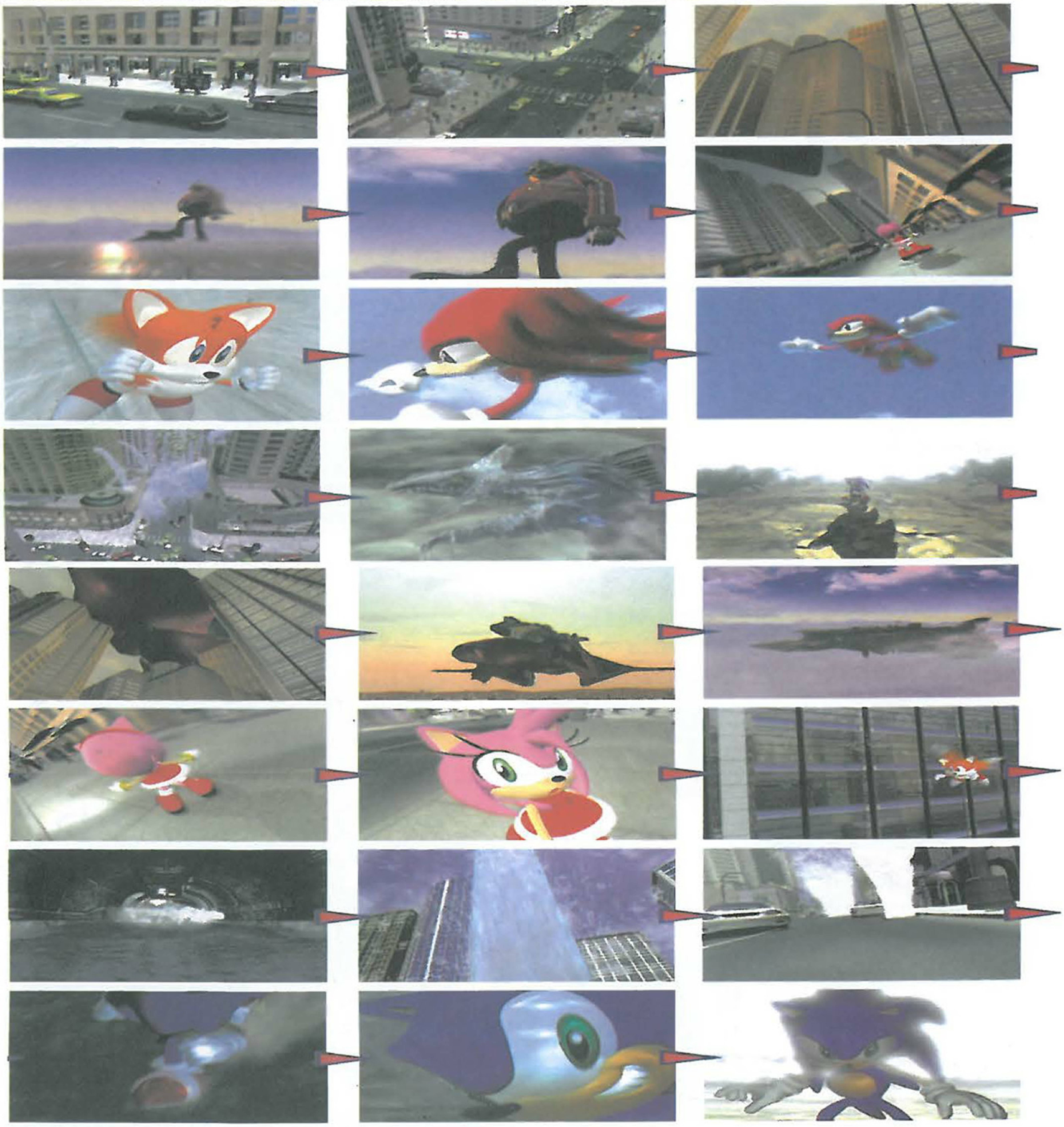




DC 描绘下的新生 SONIC 世界



OPENING CG 动画大公开



TALES OF PHANTASIA



机种：PS　**厂商**：NAMCO
类型：RPG　**媒体**：CD-ROM
发售日：1998年12月





超任时代的RPG名作《TALES OF PHANTASIA》，凭着其48M超大容量而颇受注目，后其正式续编《TALES OF DESTINY》于去年12月在PS上登场，最近，NAMCO正式宣布把这个超任RPG大作，经大幅强化后在PS上重现！曾错过了这精彩游戏的读者，将有机会重温了！

SFC版的《TALES OF PHANTASIA》于1995年12月15日推出，游戏不单画面出色，而且战斗系统也非常创新，加上由人气漫画家藤岛康介担任人物设定，但最具话题的部分，相信是游戏的容量竟高达48M，是超任史上首个容量达48M的作品，但这也不值得惊奇，最令人惊讶的地方，是游戏开场时竟有游戏的主题曲播放(有歌手主唱的版本)，真是不得不佩服开发人员的心思及技术，可惜的是当年少背，因此并非太多玩家能享受此作的精彩之处。

故事简介

游戏的故事舞台设定在一处剑与魔法共存的世界里，这时四位勇士正与魔王达奥斯进行战斗，凭着勇士们的努力，他们在战斗中一直占尽优势，魔王达奥斯眼见形势对自己不利，便利用时空转换术，把自己送到一百年后的世界(即游戏主角古里斯生活中的世界)，虽然表面上避过了这场恶战，但达奥斯却并不知勇士们的子孙正等待着他的来临。

对古里斯生活的时代来说，魔王达奥斯是否存在，只是一个传说而已，但自某天与好朋友卓士达一起去南面狩猎时，使他明了到传说的真相，亦决心向魔王达奥斯挑战。

PS版的强化内容

游戏虽然号称是移植作，但除了故事大纲、基本系统不变外，其余内容会作出大幅度强化，包括重新制作的游戏画面、新增的支节故事及情节、大量追加的人声配音及





新增的人物等等，不单如此，PS版更加入全新制作的OPENING及ENDING动画，而负责制作这动画部分的单位，正是曾参与开发



《DOUBLE CAST》及《拥抱季节》的“PRODUCTIONIG”看到这些重大的改变，大家可会发现制作单位认真的工作态度，与开发一个全新的游戏相差不远呢！

SFC版与PS版的画面对比

由于SFC的机能与PS有天壤之别，因此拿SFC版本的游戏画面与PS版作比较实在不公平，但大家可从这“两代”主机的游戏画面中看出，新版本的游戏画面是如何华丽。

移动画面

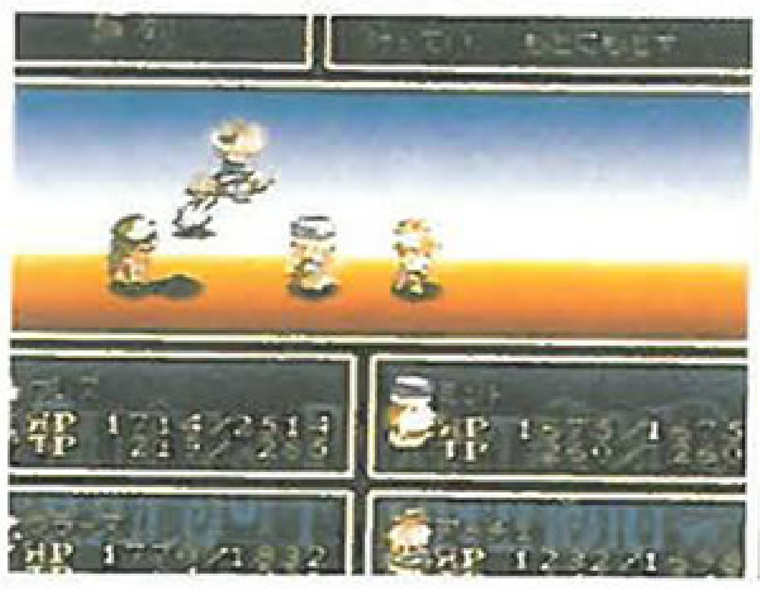


SFC版的移动画面已略带立体感，在当时来说是非常不俗。



PS版的移动画面把立体感进一步提升，而且画面的精细度也远超以往。

角色设定画面



SFC版的角色设定画面颇为详细，但角色却略为细小。



PS版的角色设定画面比SFC版更加简洁，而且角色的SIZE也大了许多。

战斗画面



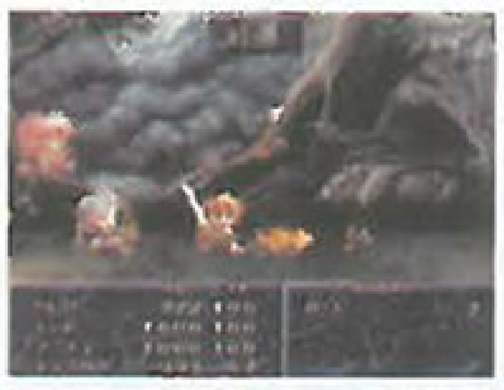
SFC 版的战斗画面在用色上稍稍偏淡了。



PS 版的战斗画面在编排上与 SFC 版相差不远，但画面的精细度及清晰度将会大大提升。

新技追加

前面已提及了 PS 版将会有新技追加，以下是其中几种新技画面。











古里斯的特殊技“红莲”，古里斯将会向敌人发射“火箭”。





阿芝的攻击魔法“FIRE BALL”，把火球投向敌人，消耗敌人体力。

战斗系统

PS 版的战斗系统，基本上与超任时的大致相同，但在某些地方作出了改良，以下是 PS 版的战斗系统简介。

LBM SYSTEM

战斗系统可说是其中一个特色，在战斗画面里，玩家将在一片长约两个画面般广阔的战场中进行，玩家可直接操控主角如横向动作游戏般击倒敌人，而其余的同伴则会按先前设定的攻击模式与指令，由人工智能指挥其战斗，这种战斗系统比一般的会合制战斗紧张及刺激许多倍。

强化部分

PS 版《TALES OF PHANTASIA》，在战斗系统方面加入了不少新要素，其中战斗时的速度将会有所提升，战斗过程更加爽快及刺激，此外每位角色也追加了不少连续技及新技，而同伴们的思考也会大幅强化，让玩家在战斗时得到更多支援。



古里斯的必杀技“虎牙破斩”，古里斯利用手上的剑攻向敌人，是游戏初段已学会的招式。





古拿斯的召唤术，画面的演出效果临场感十足。

登场人物简介



←美特

这一集的公主，性格温顺及谨慎，她拥有法力及看病的能力，因此在游戏中善于使用治疗及攻击辅助的偻文。



←古里斯

游戏主角，是一名见习剑士，性格开朗外向，自幼在道场锻练，由他的父亲充当师父指导其剑术。



阿芝→

阿芝是人类与妖精的混合体，由于她拥有妖精的血统，因此也懂得使用魔法，其中她较擅长使用直接攻击的偻文。



↑古拿斯

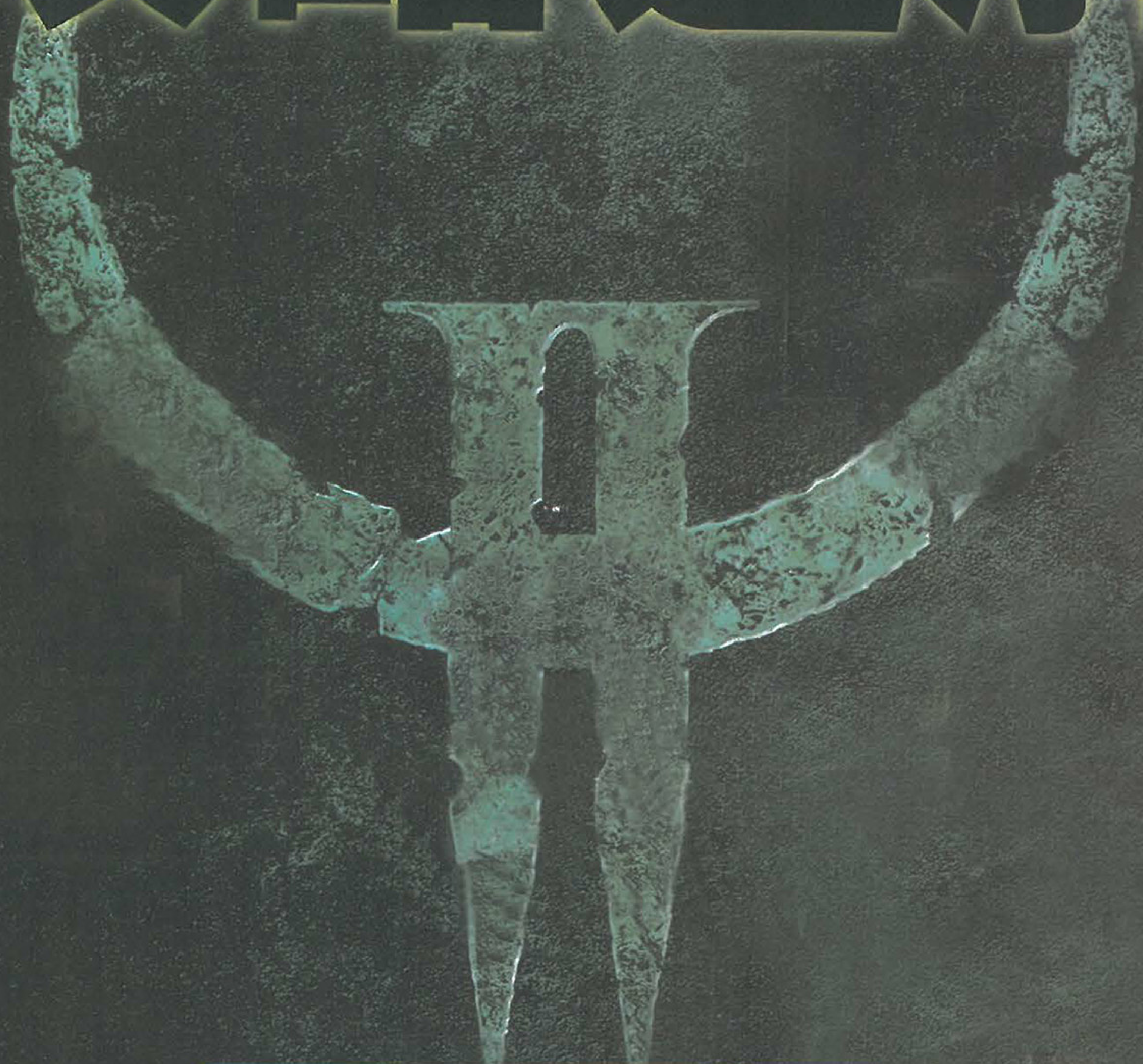
古拿斯是研究召唤魔术的人类，性格较为冷静的家伙，当面对一些初次见面的人及妖精时也会显得格外冷淡。



卓士达→

自幼与古里斯相识，是一名擅于使用弓箭的人，他的双亲在其年幼时死去，现在与妹妹一同生活，性格较为顽固。

攻略透解



本期精彩内容

CHOCOBO 不可思议之迷宫 2 —— 32

FINAL FANTASY Ⅷ —— 37

拳王京 —— 42

火星物语 —— 47



CHOCOBO 不可思议之迷宫 2





机种：PS　　**厂商：SQUARE**

媒体：CD-ROM　　**发售日：98 年 12 月下旬**

“CHOCOBO 不可思议之迷宫”？

“CHOCOBO 不可思议之迷宫”是一款在去年 12 月推出的迷宫探索型 RPG 游戏，以“FF”(Final Fantasy) 系列中的幻兽CHOCOBO为主角，再加上召唤兽，Attack Time Battle 等等充满魅力的元素，成为一款人气层面广阔的游戏。

CHOCOBO 决定进行系列化！在这个天大消息传出的同时，向外公开了有关期待已久的新作“CHOCOBO 不可思议之迷宫 2”的重要情报。到底在新的舞台上冒险历程会是怎样呢？现在马上和大家一起去探索。此外，更会对另一只 CHOCOBO 系列的游戏作出简要介绍。

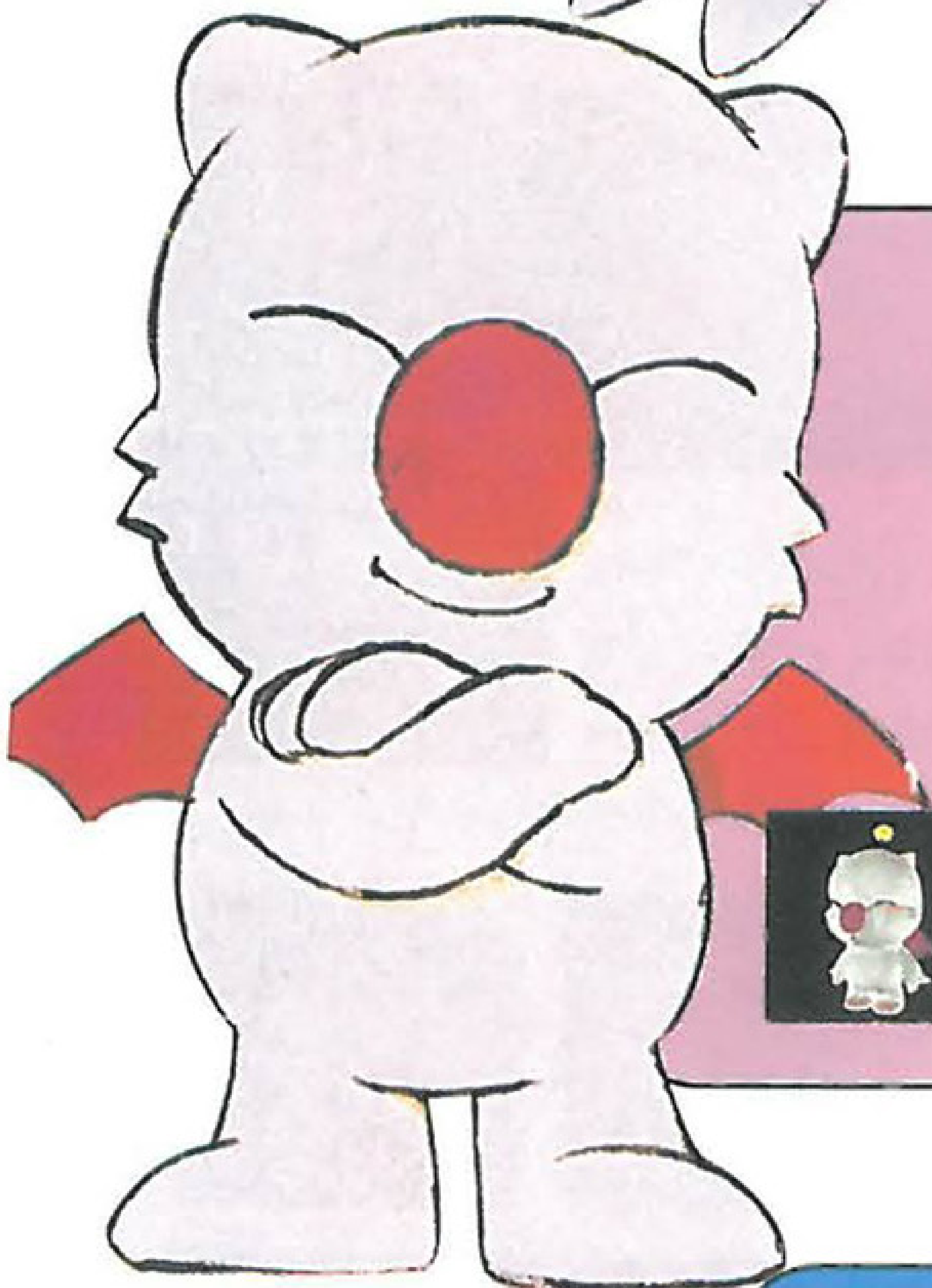
“CHOCOBO”不再是孤伶伶一个上路！

和好朋友 MOGRI 一起继续旅程的 CHOCOBO，终于到达了江之村，这就是“CHOCOBO2”故事的开始。冒险旅程，是以“入江之村”周围的迷宫为舞台。在以前 CHOCOBO 是孤伶伶独个儿，但如今却有一个好朋友结伴上路，这位好朋友便是 MOGRI，而新登场的 SYD，也是协助 CHOCOBO 的一位人类朋友。虽然同行的主角未知会有什么任务，现在仍是未明朗，但是我们却可看到 CHOCOBO 和同伴携手协力把谜语解开，冲破难关的场面。此外，优美的画质也是 CHOCOBO2 吸引人的地方，单是从图象来看，便感受到这确是一款充满惊险气氛的冒险游戏。



Chocobo
好奇心满载，热爱冒险的游戏主角。以超凡的脚力为武器，并拥有大无畏的冒险精神。





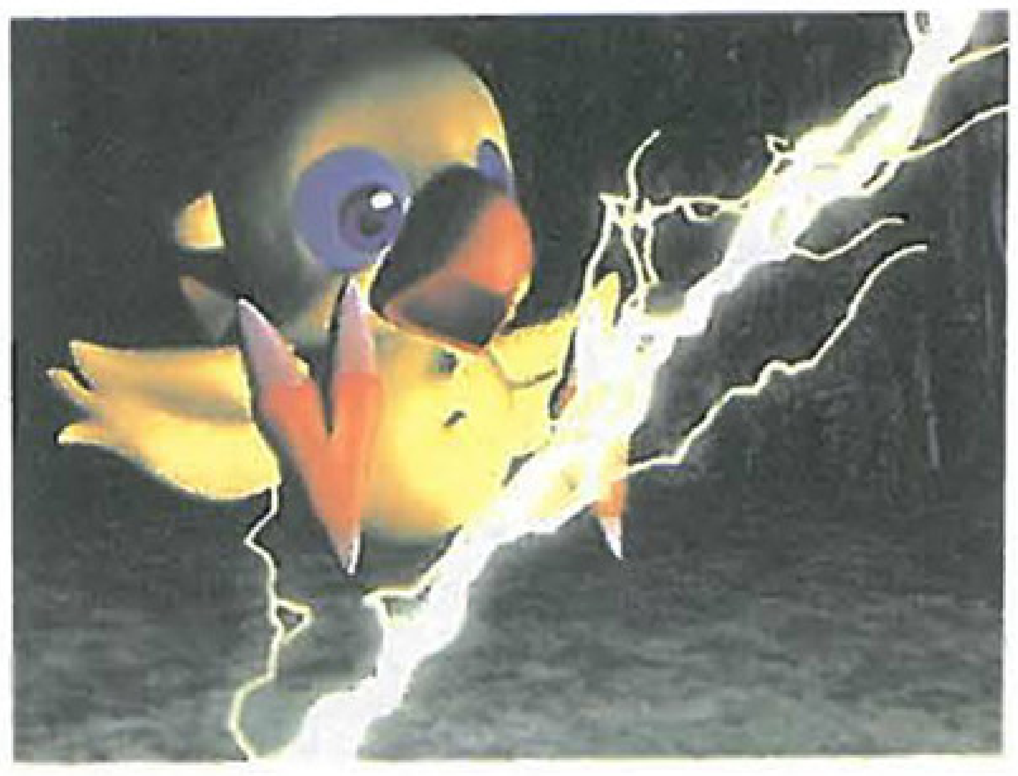
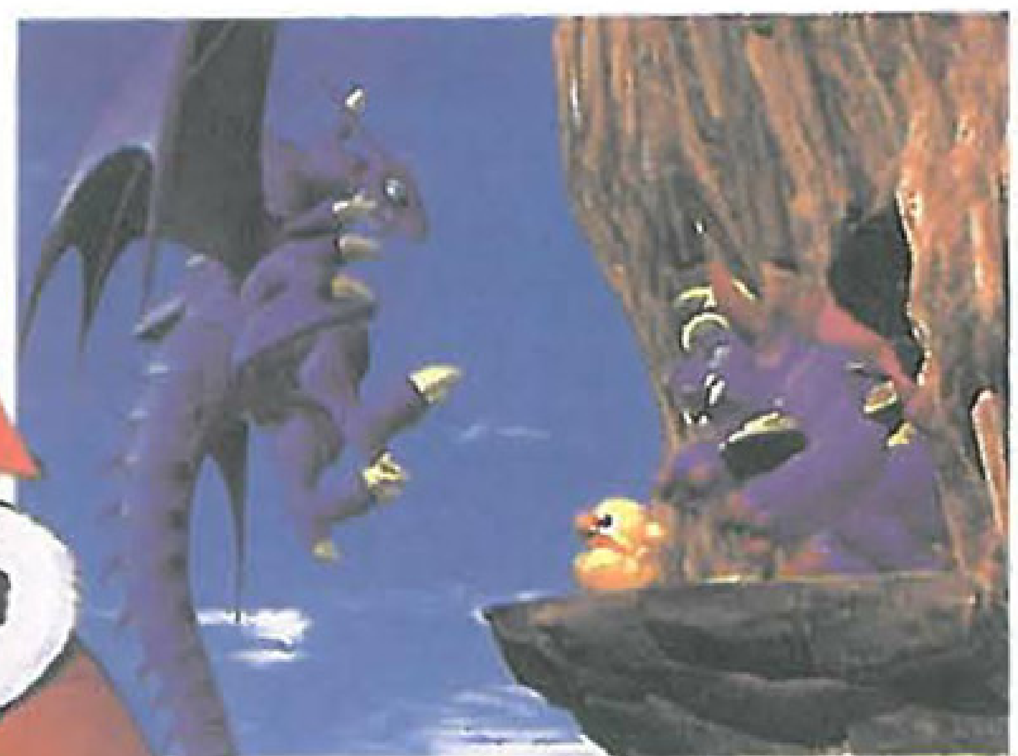
Mogri
是 Chocobo 的同伴。以前只留在村落负责指导 Chocobo 行动，但在 CHOCOBO2 中却会和 Chocobo 进入迷宫。
能否成为一位值得倚仗的同伴呢？



Syd
在“FF”系列中的猛男，身为航空艇工程师的 Syd 英气勃勃地登场。热血汉子一名，是Chocobo值得信赖的朋友。在游戏中职业却转为坦克车工程师。
呀！Syd 登场了。





世界地图之公开！还有其他系统？

景色优美的图片，是 CHOCOBO 2 舞台入江之村的地图。地图内有许多古旧的建筑物和设施，而 Chocobo 他们就是在这里进行探索。在这游戏中除了具备了迷宫元素外，更可从中找到 Chocobo 2 进化系统。



迷宫不单只是地底！有山，有谷，更有城堡？

冒险之旅是以复数的迷宫的壮大的版面展开。除了以前的地底迷宫外，还有阴暗的建筑物、鲜花盛开的庭园等场所设计。



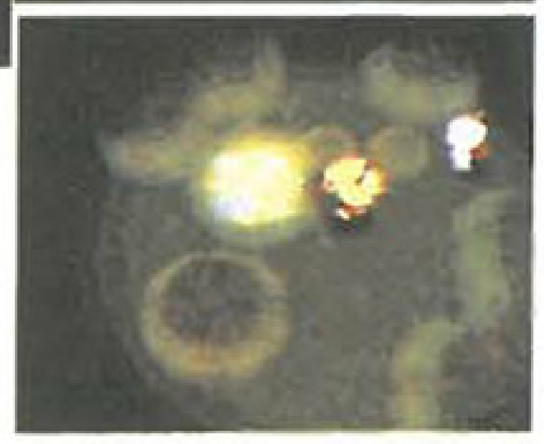




魔法系统是怎样？







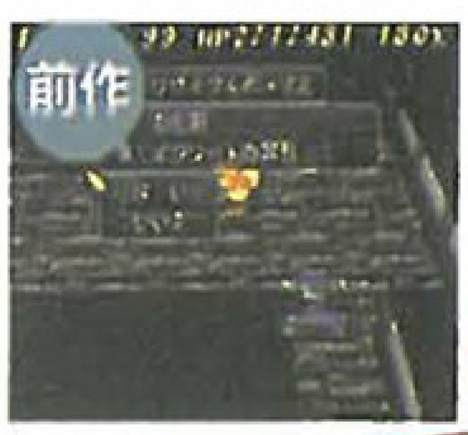
如果把握怪兽的属性的话，可向着其弱点攻击，并给与最大的伤害。这种非常重要的攻击方法，仍然在“2”中保存，但是有关其使用方法，现在仍未公布。









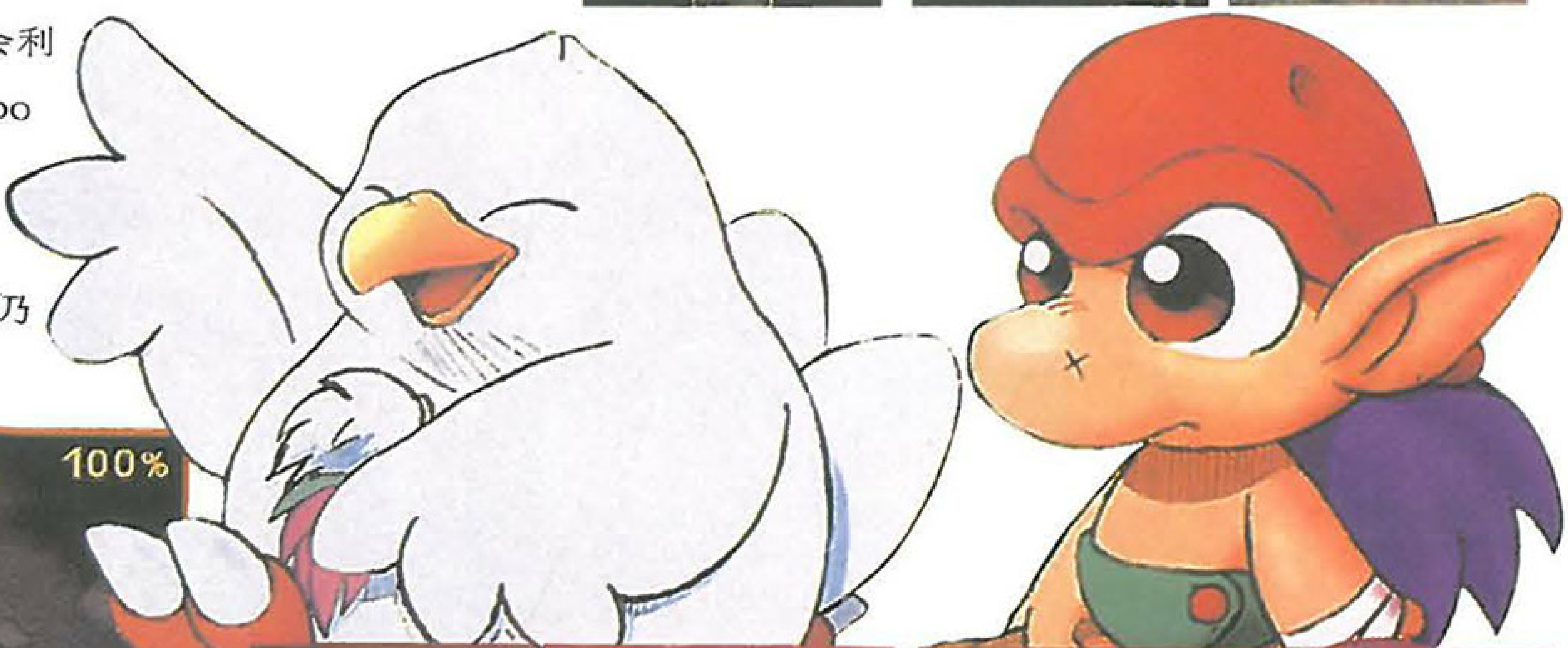


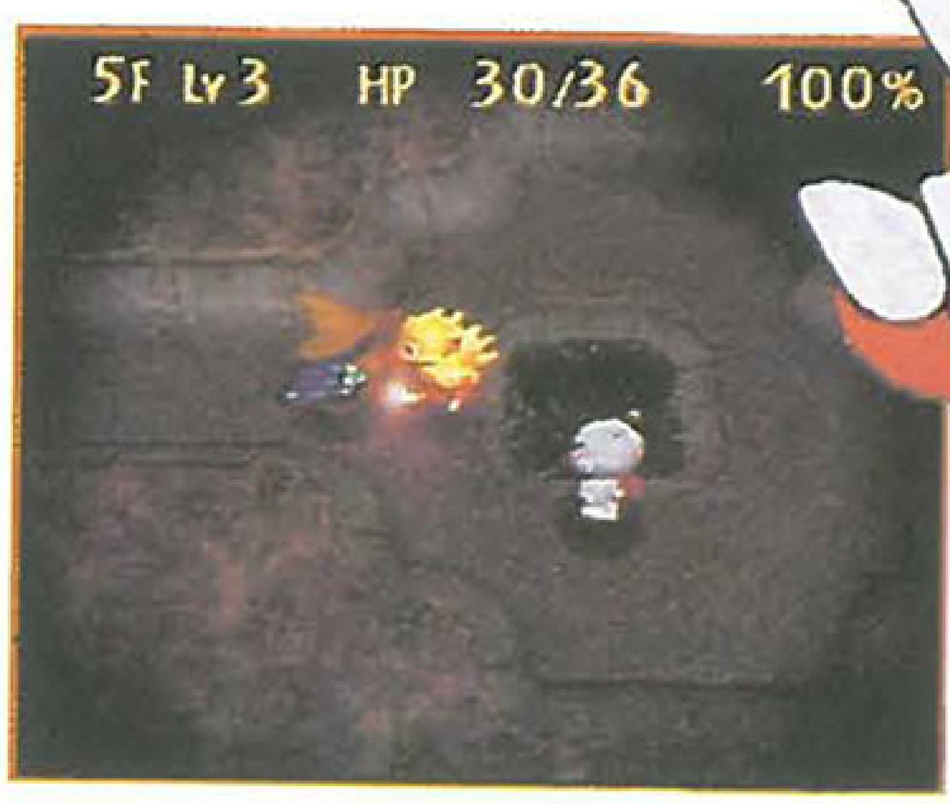


Battle 同伴也可以加入战斗？

可以带一个同伴进入迷宫的“CHOCOBO 2”，同伴能和 Chocobo 一起跟敌人战斗，是相当有趣的地方。除了 Syd 驾驶名为“Syd 坦克”的坦克车外，其他同伴均会利用各自的能力，对 Chocobo 作出全力支持。

Active Time Battle 到底会进化成怎样？现时仍是一个谜。







肥 Chocobo

是一位值得信赖的仓库主人，在第 2 集中未知会否出现？



哥普林

经常也满足于只在序幕时出现的角色，不知会否有突破演出。

召唤魔法　召唤兽也可生孩子？经过改进的召唤魔法充满魅力！

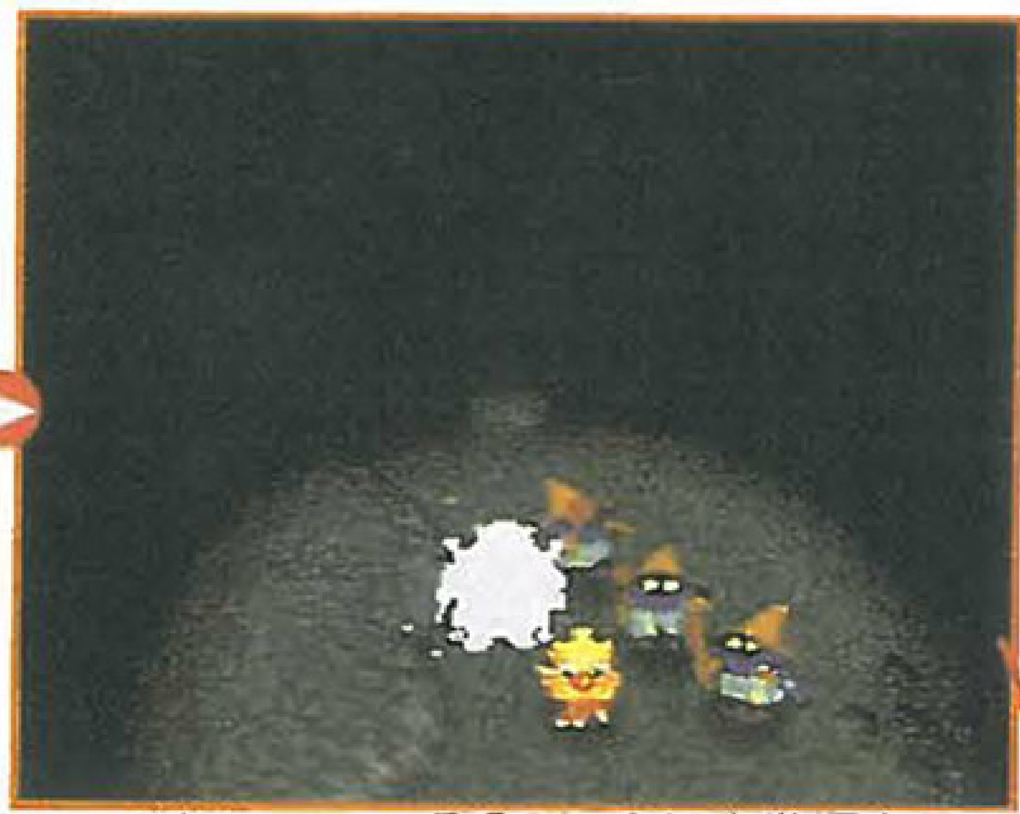
借助幻兽们之力量，使你脱离危急的召唤魔法，需要磨练才得到效果。此外，有一部分的幻兽，在召唤后的一段时间内，会跟随Chocobo同行。

上集最终能同时召唤12只幻兽出场，“魔石”是召唤的必需品。





和Chocobo一起的就是幻兽拿姆奥。得到幻兽和你一起同行，安全倍增。



当Chocobo危急时，拿姆奥发挥力量，全身被白光所包围。





全身缠绕着光，急促向上升，在空中飞舞的姿态，有如一颗流星！



把拿姆奥包围着的白光变得强烈，雷的力量快将爆发

乘着雷云闪动，拿姆奥的杖便吸收雷电力量，在旁边可看到Chocobo可爱的样子。但是略带有点不安似的。



雷电终于发放出来！从相片中已感受到威力之强大。



在电光火石间，雷电向着地上的怪兽直接攻击。



在拿姆奥和Chocobo前面，正是被打倒的怪兽们，有点可怜感觉。





黑道魔士

擅用魔法的早期强敌。挥动起坚硬的木杖，可造成一定的痛楚……



Baby怪

巨大的身体有如一座山一样，还有敏锐的一双爪，一旦被击中，定会痛楚难当。



哥林姆

全身都是岩石的魔法生物，坚硬的身体可把敌人的攻击反弹。



驾驶机体　　SYD坦克

Syd所驾驶的工具，是一部由他独自开发的坦克车，名字叫"Syd坦克"。这部坦克车除了能攻击敌人外，更隐藏各式各样的能力。SYD这名字虽然叫人联想到航空艇，但是在迷宫却并没有多大用途罢！



CHOCOBO之赛车动作游戏　　CHOCOBO RACUNG幻界之路

接踵而来的Chocobo系列第2炮，就是Chocobo的Comical RCG，现在就让我们把它的魅力率先向大家报道吧！

即拥有赛车游戏有趣之处，也交织了"FF"精华的一套作品，技能或是召唤魔法等等要素，使赛事的激烈程度提升。下面，介绍4位车手给大家认识！



4位胆正命平的车手！



穿上Ject-Blade CR，速度便会提升



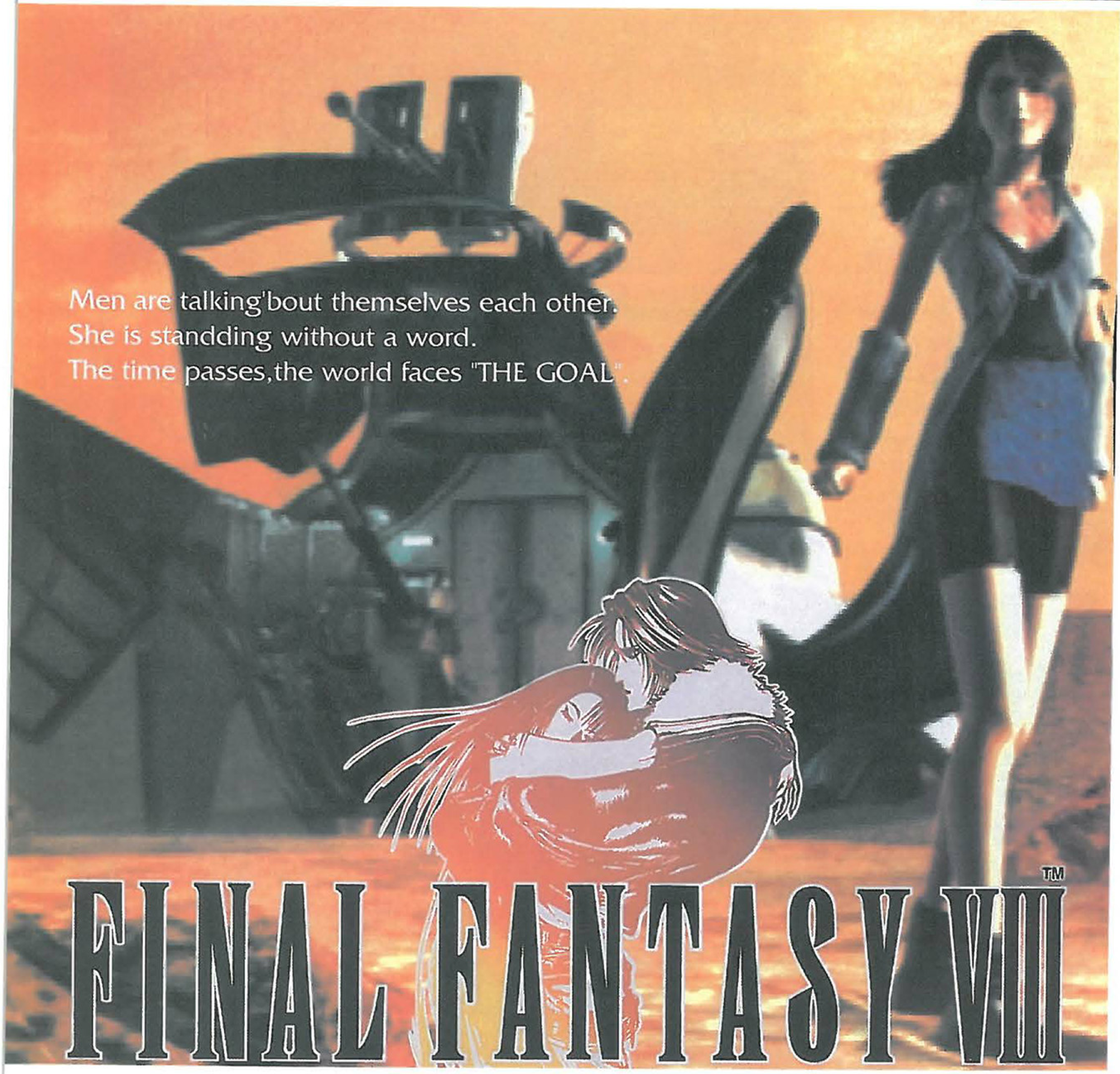
无论体重有多少，DEV3轮车的Power也足以应付

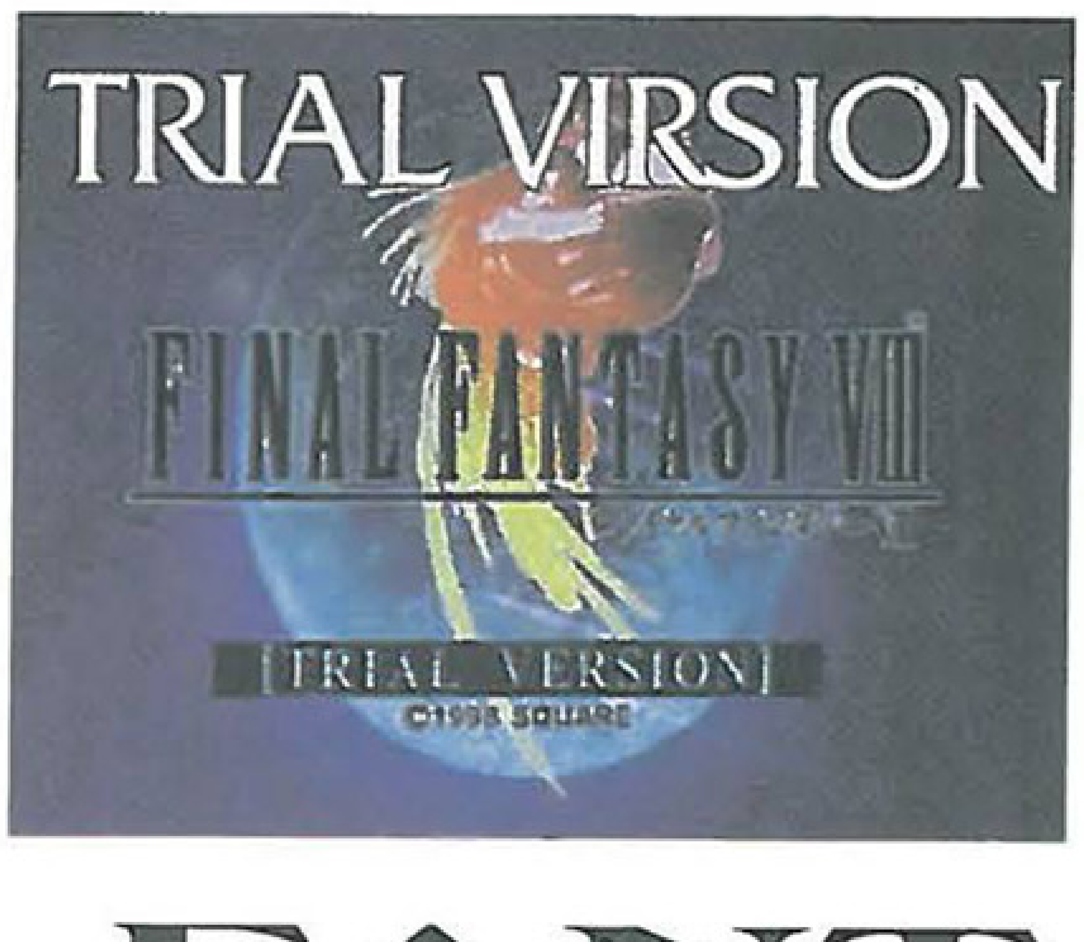


以Rock Loser V8的马力，无论任何恶劣的路面也能直行



轻量级的Mogri，是以Mogthrough R2展开。



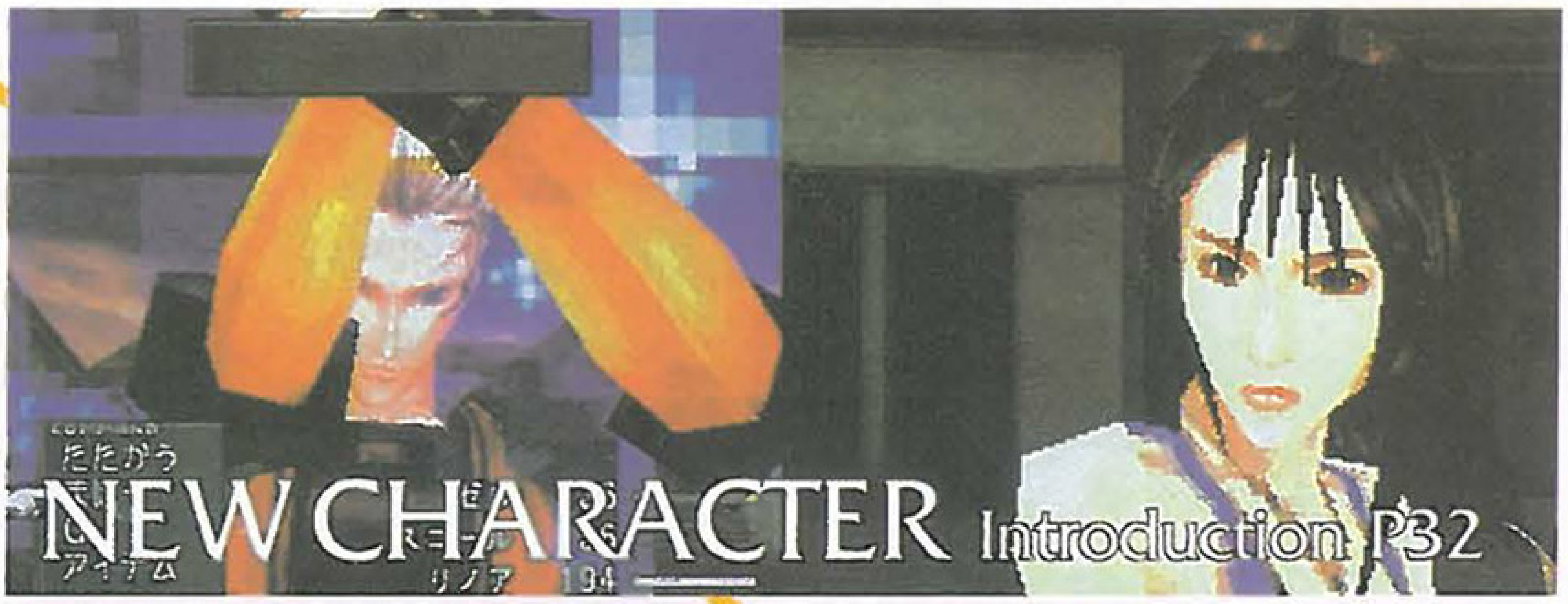


FINAL FANTASY VIII

机种：PS　厂商：SQUARE　类型：RPG　媒体：CD-ROM × 4　发售日：1999年2月11日

新同伴和TRIAL VERSION冒险

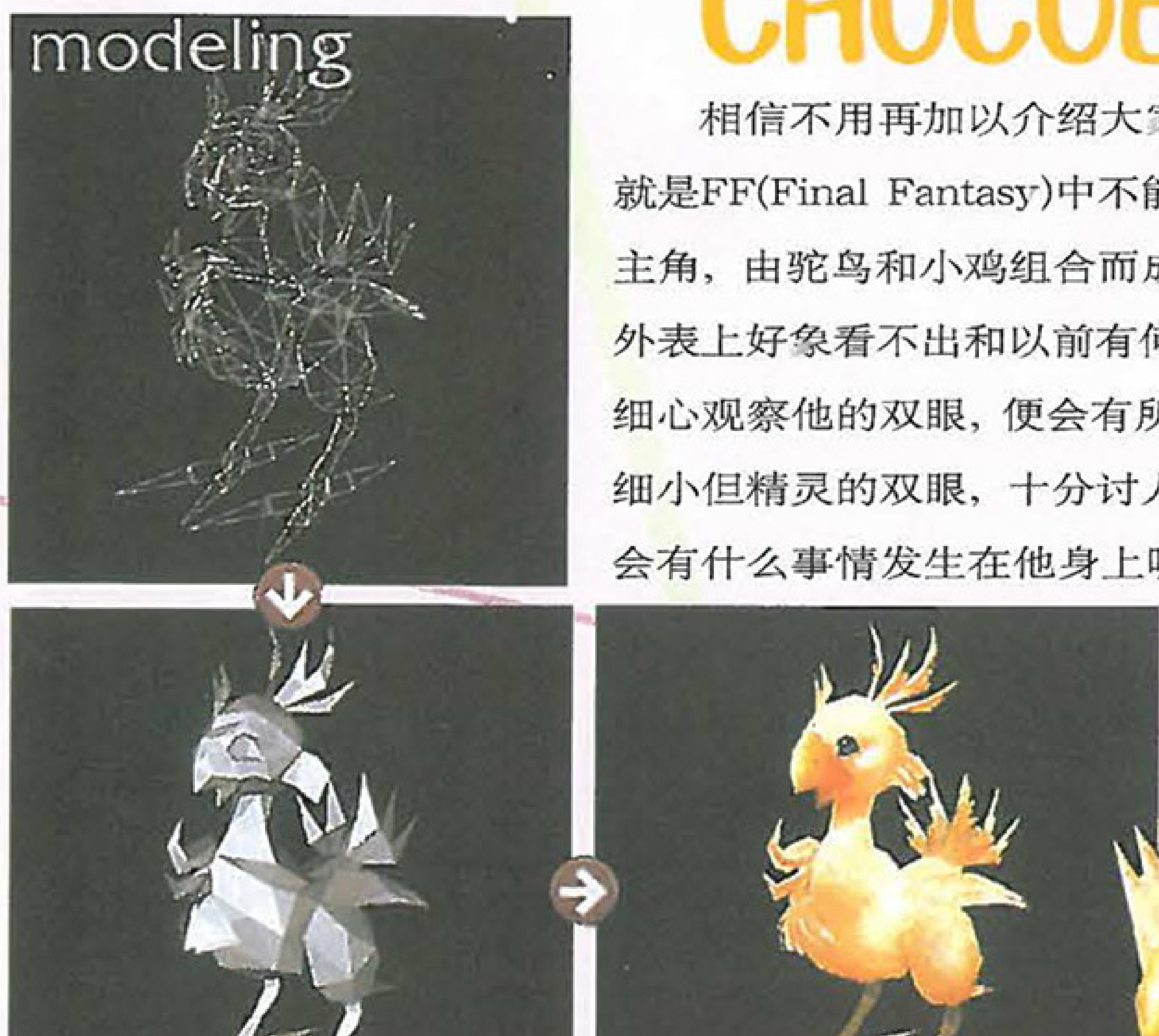
“Ⅷ”终于登场了！和BRAVE FENCER武藏传同出一脉的“FF Ⅷ TRIAL VERSION”，除了拥有现存游戏中尚未能达到的高质影像外，还注入了前所未有的崭新游戏系统，使它成为一款带给玩家真正新体验的软件游戏。现在向大家介绍的，就是游戏中外型和性格均各具特色的主角。





CHOCOBO

相信不用再加以介绍大家也知道，他就是FF(Final Fantasy)中不能缺少的吉祥主角，由驼鸟和小鸡组合而成外型，虽然外表上好象看不出和以前有何改变？只要细心观察他的双眼，便会有所发现！变得细小但精灵的双眼，十分讨人喜爱。到底会有什么事情发生在他身上呢？





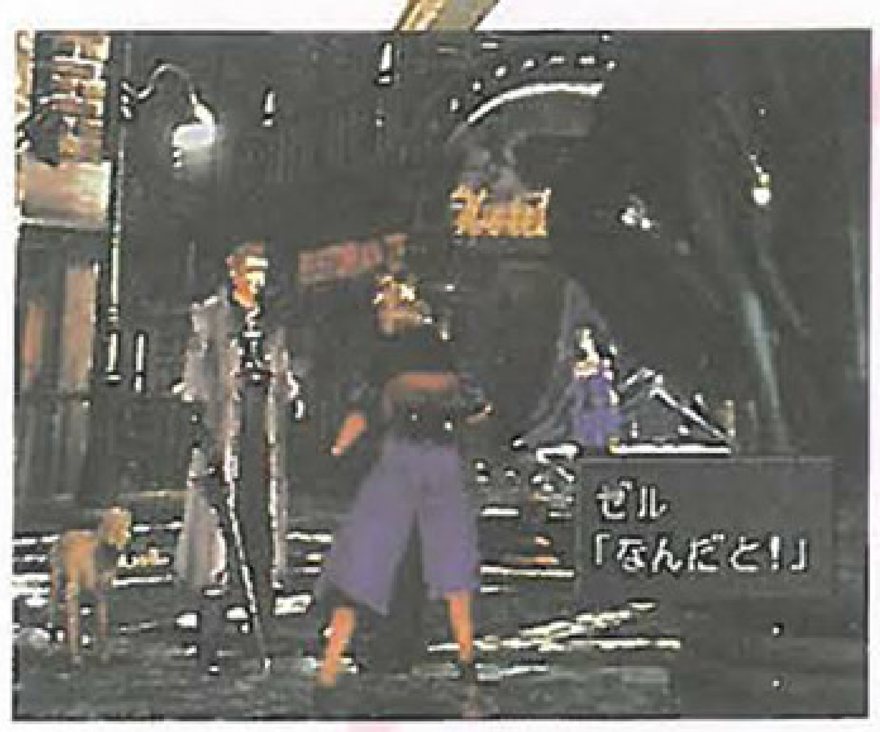
人物介绍

未知是敌是友的这群主角，和斯哥路一起编织出动人壮绝的故事！

配有插图的新人物介绍，一共有两男一女，他们将会在体验版中大放光芒。

只要看过他们的个人资料，你便会了解到每个人的独特个性。他们到底怎样和朋友意识不强的Squall扯上关系？是Squall的朋友？还是Squall的敌人？

体验版中的这3人将会陪伴Squall一同行动，虽然他们都希望能正式加入加登特殊部队See D，但和Squall一同并肩作战的，就只有Zell和Rinoa。此外，Seifer不能操纵，一向和Squall及Zell并不太投契的他，会有什么转变呢？





Zell Dincht

年龄: 17　身高: 168cm

特长: Glove(格斗技)

视军人祖父为偶像，并立志要做一个出色军人，13 岁便入读军校，是一位实事求是，不喜欢长篇理论，喜怒形于色的人。但是，不知是否因为生长于富裕家庭的关系，所以处事从不紧张。因为身手敏捷，所以格斗技相当了得。





流星火炎(Zell 的特殊技)

Zell 的特殊技－流星火炎，积聚了气的右手，从上至下地向着敌人击去的招数。这是使用格斗技的 Zell 威力最强的一招。在体验版中以“格斗”这精神指令施展，一击的威力是一般攻击的数倍。









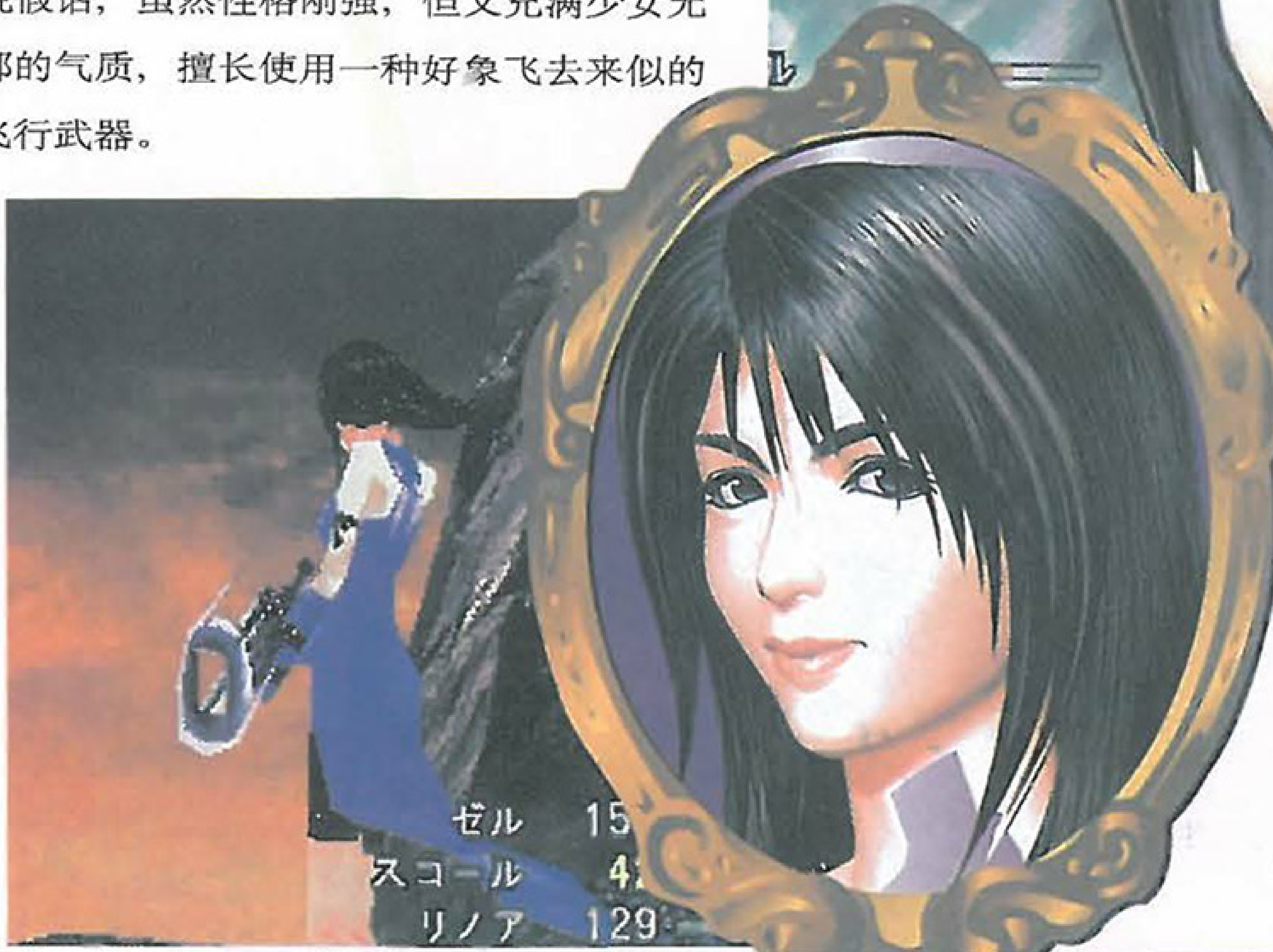
Rinoa Heartilly



一位性格外柔内刚活泼可爱的少女

年龄：17　　身高：163cm　　特长：Buster Edge(飞天道具)

无论面对谁人，都显露出一副天真活泼性格的美少女，性格爽朗率直，从不会说假话，虽然性格刚强，但又充满少女无邪的气质，擅长使用一种好象飞去来似的飞行武器。







Seifer Almasy

藏于冷俊容貌背后的野心和浪漫会为他带来什么？

年龄：18　　身高:188cm　　特长：长剑(？)

视Squall为假想敌，额上有一条长长疤痕的男子。虽然质素极高，但是不爱服从命令以及冲动的性格，使他成为加登中的问题人物。对于胜负异常执着，为追求达到目的不择手段。此外，有关Squall的赞颂，只会让他变得更愤怒，一向对Squall极为敌视。从图中推测，他拿着的武器该是一支长剑。

在体验版中，他是Squall他们所属的B班(进行实地试验的See D候补生班别之一)班长。虽然体验版的故事不太长，但冲动、不听命令及敌视Squall的性格早已表露无遗！这亦是他不合群的主要原因，至于他额上的疤痕，希望下次可以有机会向大家解答。

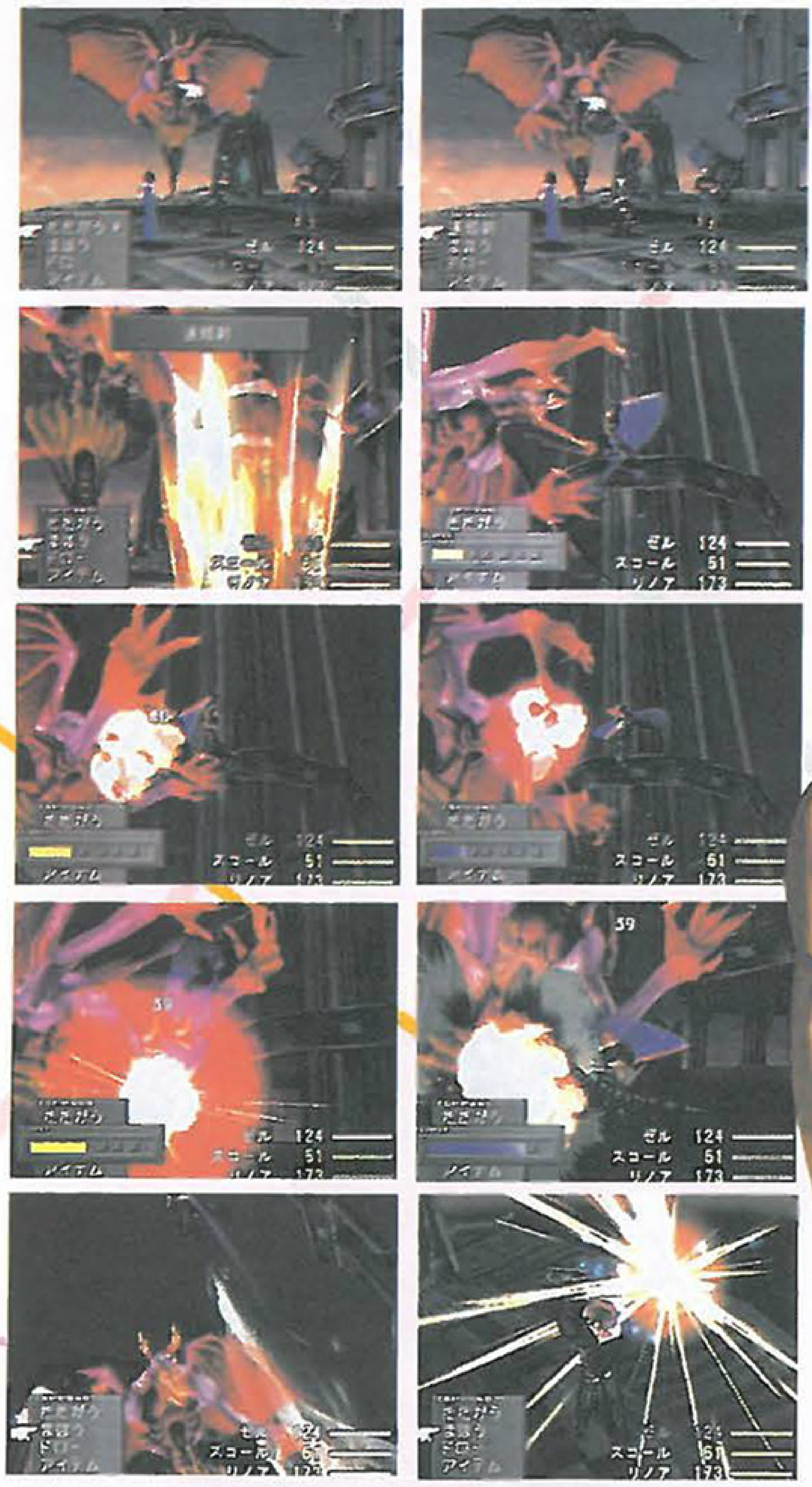
Squall Leonhart

为故事展开序幕的主角 Squall Leonhart，仍然是体验版中的主角。从插图中Squall的容貌所看，已发觉Squall是经过担任角色设计的野村哲也先生的修改，如今的Squall，将会比以往更具英气。



连续剑(Squall 的特殊技)

把 Squall 的专用武器 – Gun Blade 连续挥动，并对敌人作出连串攻击的特殊技。当按着R1键时，便会发挥更强大的杀伤力，叫人联想到 FF Ⅶ的超究武神霸斩的必杀技。









ザ・キング・オブ・ファイターズ京

拳王京

机种：PS	厂商：SNK
类型：RPG	媒体：CD-ROM

好一个荡气回肠的游戏，完全将草雉京与八神庵的仇恨关系、与矢吹真吾之间的师徒关系用故事形式表示出来，而战斗模式方面更采用"战斗前输入法"去进行，使一些不大懂使用秘技的玩家也可使用。

游戏以漫画故事形式进行，取材自漫画家夏元雅人的作品，夏元先生的作品于日本是非常出名的，游戏中除了一向已认识的人物外，加入了几位新人物，分别是草雉京的兄长苍司和姐姐葵，以及为争夺KOF招待状而来找京麻烦的千堂三兄妹。要一次简述整个故事，倒不如让大家去玩玩研究更痛快，因此下面介绍各个人物设定，好让大家对故事的背景能有更深入的认识，使主角京能尽早找到适合参加"拳王大会"的最佳拍档。

主要出场人物介绍

草雉京

KYO KUSANAGI

以草雉之血引发火焰之手



本游戏的主角，自小便受到草雉流古武术掌门的父亲柴舟的教导，年少得志的天才格斗家。1800年前OROCHI一族与草雉一族因缘际会开始，京便承继了与复活的OROCHI对战的宿命。在这个游戏中被设定为一位中学生。

有"操控火焰之手"称号的草雉京，在拳王大会上与红丸和大门组成一队赢出冠军。



由美

YUKI

京的可爱恋人

与京同校的少女，明朗的性格对京有非常好感，对其他人也很和蔼可亲。在学习和运动各面也有很优秀的成绩，为了期望与京高校毕业后仍能同读一所大学而苦恼。经常与京研究古文诗章，是京喜爱的恋人。



八神庵

IORI YAGAMi

被血所染的宿命敌人

与草雉一族共同合力对抗OROCHI的八神族之后人。现今却是与草雉一派对立，为打倒草雉一族而与OROCHI立下了血的契约。身体的血液常引领着庵寻找草雉一族报复。经常狙击主角草雉京。





草雉柴舟

SAISHU KUSANAGI

严格要求的父亲

草雉流古武术的传人，京的父亲。“KOF京”中有“轻挑的老头子”之称。经常锻练京的格斗术。在漫画版中常以海老一丁的姿态现身。



草雉静

SHIZUKA KUSAN

茶道高手的大和风美人

柴舟之妻，京的母亲。是茶道艺术中的上任何突变也不会惊惶失措的性格，是照的上佳人选，也是京和柴舟最尊敬的人。

草雉葵

AOI KUS ANAGI

比男性更优胜的大家姐

京的姐姐，“KOF京”的原创人物之一。拥有要超越男性的性格，最倾慕的人物便是兄弟苍司。因京与苍司的格斗而对京有所误解，其实也是很爱护京的。



千堂恭司

KYOUJI SENDO

三兄弟的兄长

三兄弟中的长男，充满冷酷的性格，爱穿木屐的男人，专长拳法的格斗技，对于自创的武术有绝对信心。



千堂翔太

SHOUTA SENDO

狙击京三兄弟的末弟

游戏里的原创人物，千堂三兄弟的末男，因京持有拳王大会招待帖而向京挑战，性格非常残暴。







JOE HIGASHI

泰拳的优秀选手

使用泰拳的“饿狼传说”人物，其泰拳术所向无敌，在游戏中与京在韩国相遇。

千堂顺子

JUNKO SENDO

常为弟弟设想的姐姐？

兄弟之中排行第二，拥有率直的性格，对待敌人冷酷无情。负责教导弟弟翔太，显出作为姐姐的优秀一面。

矢吹真吾

SINGO YABUKI

仰慕京的小弟弟

在格斗大会“拳王大会”上遇见京，非常仰慕京的武术，立志成为京的徒儿，有开朗的性格的努力家，经常求京教导武术，有时自行模仿练习。



神乐千鹤

CHIZURU KAGURA

封印OROCHI的宿命一族

负责封印OROCHI的神乐家后人，本来的姓氏是八咫，为传承使命而改姓神乐。神乐流古武术的继承人。草雉、八神、神乐三族在1800年前因对抗OROCHI而因缘际会。常在京附近出现，其目的仍是个谜。



不知火舞

MAISHIRANU

存在感第一位？

“饿狼传说”系列中的女英雄，其服饰与性格在“KOF”世界中异常突出，在游戏中常躲在家里午睡，而SHERMIE与CHRIS也觊觎取“不知大家的家宝”。



SHERMIE

四天王中唯一的女性

常被头发掩盖着表情的女性。OROCHI四天王之一，在游戏中常与京和由美接触，身份至今仍是个谜。



金家华

KIM KAPHWAN

华丽的跆拳使用者

使用跆拳道的正义热血汉，教导陈汉生与蔡宝奇走人正途的人。在游戏中是与京及真吾一起于韩国行动的人物。



BLUE MARY

美艳的蓝色天使

于世界各地活跃的蓝色天使，军用拳术与格斗技的强人，在游戏中与京在美国相遇。



大门五郎

GORADAIMON

柔道术的最强者

柔道家出身的战士，与日本异种格斗技选手权的京和红丸组队参加“拳王大会”。在游戏中是在大学教导柔道。

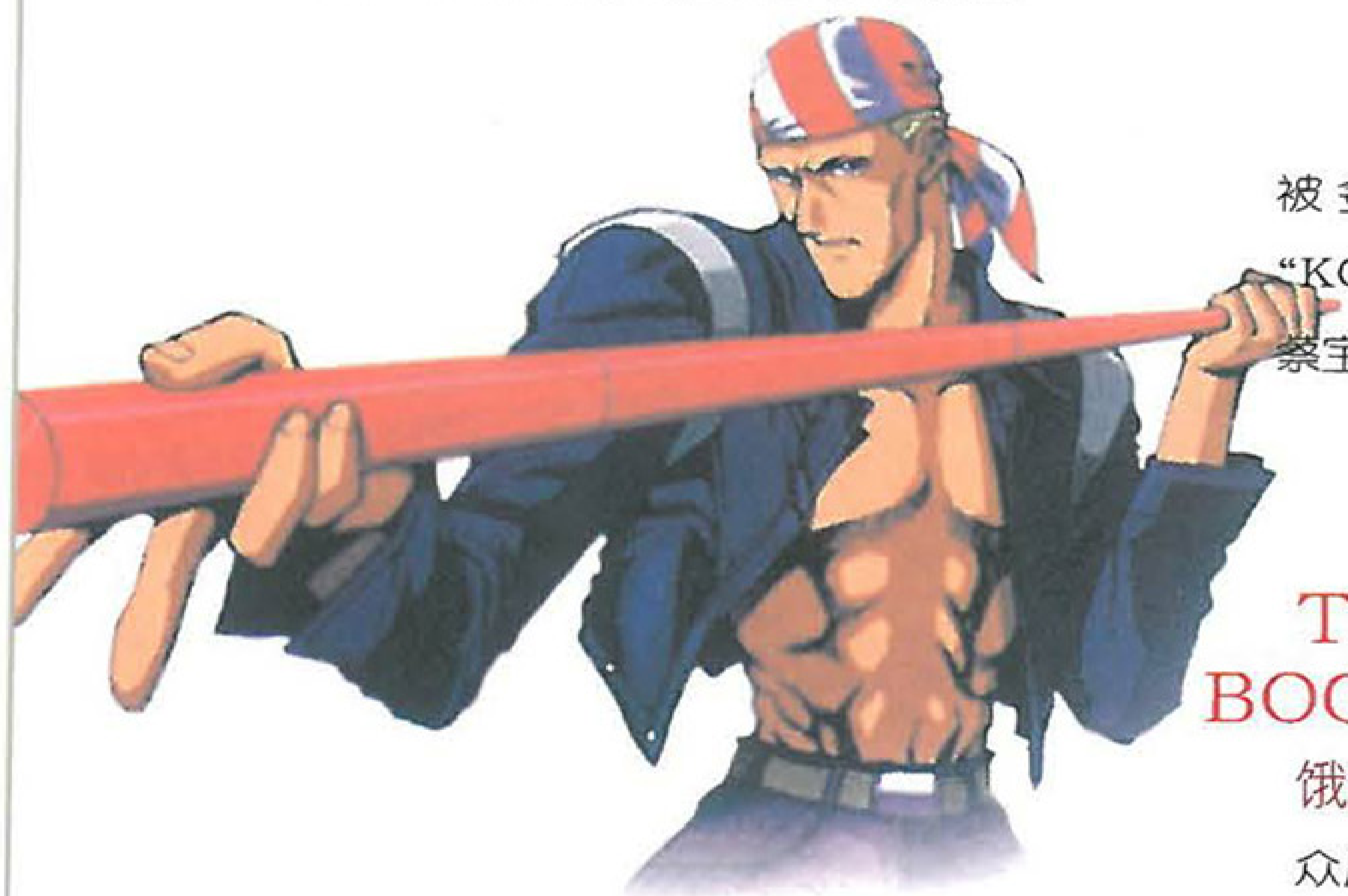


陈汉生

CHANG KOEHAN

使用巨型铁球者

喜欢破坏所有东西的惯犯，被金家华强迫修行正道，“KOF京”中常唱卡拉OK，与蔡宝奇经常逃避金家华的监视。



BILLY KANE

棍法高手

GEESE HOWARD的心腹部下，极受信任，在游戏中以研究美国流行病的药厂负责人身份出现。



TERRY BOGARD

饿狼传说的主角

众所周知的饿狼传说系列主角，为JEFF BOGARD的养子，ANDY的兄长。在“KOF京”中为报养父之仇而参加拳王大会，从美国而来与京相遇。



山崎龙二

RYUJI YAMAZAKI

喧哗绝技的使用者

经常单独行动的一匹野狼，经常徘徊于生死一线间的斗争中的强人，在游戏中与七枷社联手袭击京。



蔡宝奇

CHOI BOUNGE

恐怖的切片魔人

是肉店的主人，对血及切肉有强烈的欲求的魔鬼，被金家华强迫修行正道，在游戏中经常逃避金家华的追捕。



二阶堂红丸

BENIMARU NIKAIDO

放下头发登场的人

京、大门组合的“拳王大会”优胜组合中的强者。性格有点儿优柔寡断，游戏中有点像女人形。



ANDY BOGARD

与舞的关系是?

JEFF BOGARD的养子，TERRY的弟，使用“骨法”的独特格斗技。与舞其实是恋人关系，为要参加拳王大会而与舞暂别一段短时间，与TERRY行动一致。

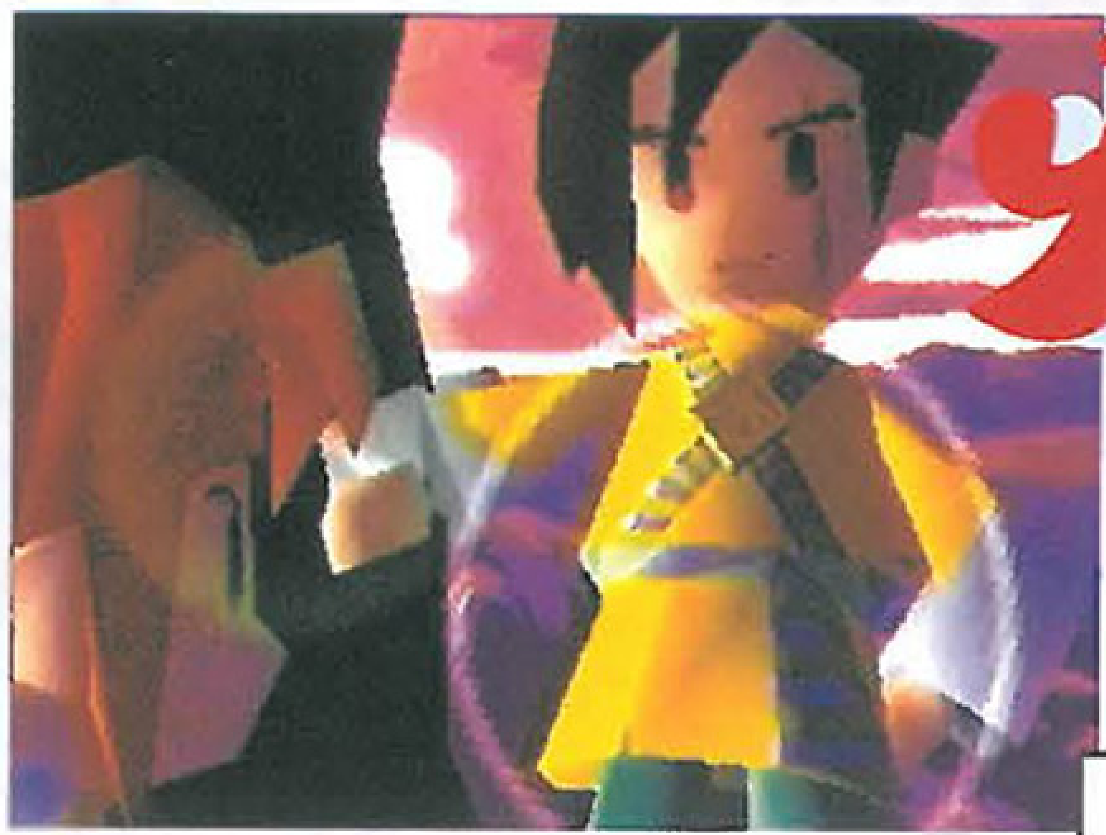


七枷社

YASHIRO NANAKASE

OROCHI四天王之首

与OROCHI四天王中的SHERMIE和CHRIS组成一队参加拳王大会。在游戏中与山崎龙二联手袭击京，其真正目的不明。

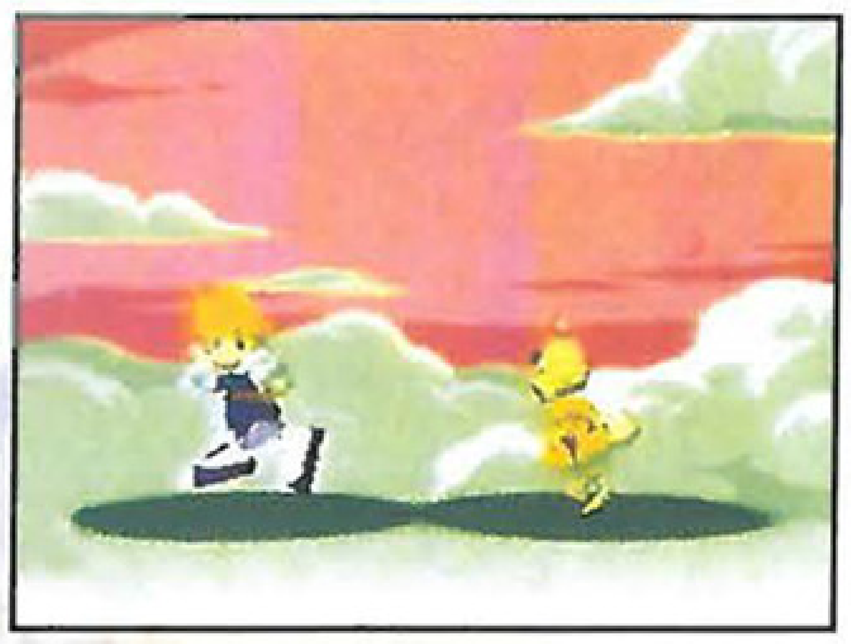


火星物語

机种：PS　厂商：ASCII　类型：RPG
媒体：CD-ROM　发售日：10月22日







游戏系统

不会迷路的移动

和以往同类型游戏不同，在镇或村中不可以任意移往另一个区域。要是想往下一个地区冒险时，便要向画面内各个人或物进行调查或交谈，完成的话，画面的其中一方便会出现"GO!"字样，这样子就不会迷路了，因为这样的GO字样每个画面只得一个。





可一不可再的宝箱

在各个村镇里，不同的角落有宝箱出现，除了有各种回复道具外，一些角色们的特技也可于宝箱中取得。由于场所的移动大多只有一次机会，比如大家身处广场A，如离开后便再也不能回到此地了。因为这样，大家想往别处移动前，应先确认一下身处的地方有没有宝箱才好离开啊！



多彩多姿的战斗系统

战斗时，单凭角色的力量往往会陷于苦战，如能先作远程攻击的话便会较好。而人物的能力方面，除了魔法和特技的使用外，则欠缺远程攻击。这时，利用指令柜内的OBJECT或投掷便可以利用身边的物件作出攻击了。



战斗时的指令选择一览表

攻击
利用手上的武器接近敌人作出攻击。
移动
如被敌人围着，或身处险境时便要用这个指令把角色移往另一个地方。
防御
可减低敌人攻击所带来的损伤。
特技
选择这个指令便可使用角色的特技，而特技的使用是会消耗MP的，大家注意了。
风
具有风使者资质的人便可选用这个特技。
OBJECT
可利用画面上的物件来攻击，先选指令，再选物件，然后便是敌人。这个指令将会适用于一些较大的物件，比如战车、大炮和石柱等。
投掷
使用这个指令来把物件投掷向敌人便是所谓的远程攻击，一些较细小的物件，比如小石、椰子等便是。
道具
道具是可以随时使用的，一些回复的道具更是必备品。

棋盘画面的玩法

由一个城镇往另一个城镇时，距离较远的便会出现这个棋盘画面，因应每一话的故事不同，完成棋盘的方法也不同，有时需要和敌人斗到终点，而有时则要在棋盘内追上敌人。大家在玩这个棋盘时，会注意到盘由转动至停止是有一定法则的，比如你在"6"点时按键，那么棋盘便会停在6点处了。





MINI GAME 与商店





故事进行时，玩家往往会遇上一些MINI GAME和商店，虽然游戏进行时这些地方只可去一次，但这个其实是不用担心的。因为每当一话完结时，所有之前玩过的MINI GAME或到过的商店是可以全数再玩或购物的。另一方面，游戏进度的储存也是于这里进行的，要完成一话才可SAVE的啊！

第一话　由少年A开始







居住在罗曼西亚大陆的孩子，到了12岁便要往“卡加利安”接受“命名仪式”，从而得到他们真正的名字和职业。在位于这个大陆边境的小村“亚罗玛”，游戏的主角少年A和他的好友少年B也刚过了他们12岁的生日，正要坐他们自制的战车前往卡加利安时，战车竟然爆炸！这样子少年A、少年B和章鱼族的立布便开始四处寻找散落的配件了。在汽球会场和足球场找回主炮和轮胎后回到少年A家，原来还欠缺了防撞架，在家中右上角找回装上便大功告成。当他们试车路经展览场时，却遇上正在暴走的“ALLOT.OF.PEN”，虽然成功把它破坏，可是战车也损坏了。由于和卡加利安的距离十分远，村民便发起了募捐活动，村长也提议少年A他们到“利比特”转乘巴士往卡加利安。





CHECK POINT

1 汽球会场

把猪汽球投向另一猪汽球便可轻易完成。

2 烧肉店

在烧网店和老板决斗最好不要肉搏，把旁边的酒桶和椅子投向他效果会较佳。





3 展览场

第一话后半，在展览场和暴走机械人“ALLOT.OF.PEN”对战时，方法是选OBJECT，再选那机械人便可使用主炮把其击倒。

4 艾沙像

和ALLOT.OF.PEN对战后回到艾沙像前调查可获得200元。



第二话　往卡加利安

第二天醒来，村长已在村口等待着，跟立布和村长交代后便出发。经过轮盘式道路后来到利比特，由于距离巴士出发还有一段时间，少年A便往露天浴场洗个澡。再到巴士站时，知道巴士需要修理但技师却迟迟未到，原来那名技师正在呼呼大睡，经少年A他们提醒之下才想起有车要修理，再到巴士站时车已修理好了。购票后便可上车，可是当车来到半路时却遭恐怖份子抢劫，为了恢复巴士的



运作，少年A便单人匹马往车头看个究





竟，最后，得蓝色之风帮助终于击退敌人继续上路。

到达卡加利安后，二人便到市中心

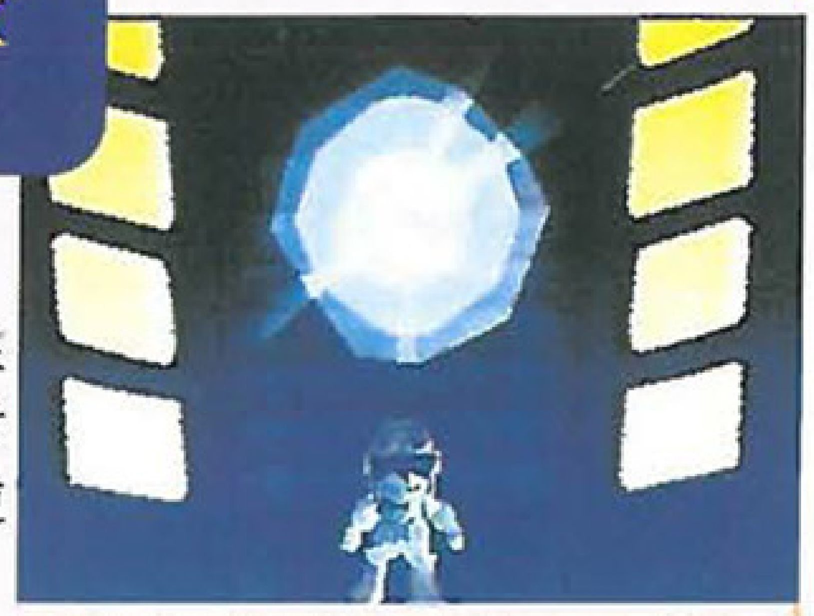


登记，取得签证后直上178楼，原来还需要轮筹呢，由于少年B较少年A早接受命名仪式，所以会留宿于市中心的宿舍，而少年A则要往寄宿舍等待仪式日的到来。

CHECK POINT

1 巴士上

巴士被抢劫时，在车头中与敌人的战斗时是必输，因此大可不使用道具了。





2 市中心

在市中心登记时要依次到各个窗口办手续才可完事。

第三话　BOY MEETS GIRL



于宿舍中，少年A遇上同是等待接受命名仪式的少女Y，经过一夜聊天，转眼又是另一天了。二人醒来便往市中心找少年B，由于还有时间，少女Y便提议往屋顶的展望台参观。在看望远境时，少年B发现广场上有很多人，好奇心驱使下三人便往高立广场凑热闹了。可是刚来到警察却已把现场清理，问路人知道事件原来是地下水道内的清洁工人受到巨物袭击所引起。往宠物店和城下镇看过后，再到3D剧院，当少女Y看见剧院门外的“姬丝”公主时竟滔滔不绝，原来少女Y是姬丝的FANS呢！看过剧后，大家便返回宿舍休息。





第二天醒来少年A二人便到市中心看看少年B的命名仪式完了没有，从服务员口中知道了少年B的名字叫“阿比”和他当了地下水道的清洁工人。由于昨天地下水道发生事故，二人担心少年B会有事，于是便立即前往看个究竟。地下水道的迷宫并不复杂，打败了“地下水道之主人”后看见少年B，可是他除了知道自己的名字是阿比，是地下水道清洁工人外便什么也不记得了……。

CHECK POINT

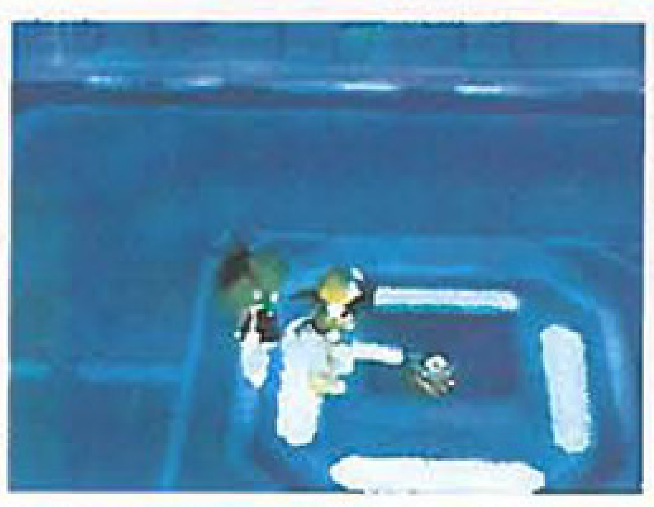
1 宠物店

利用投掷把宠物抛回宠内。



2 地下水道

把左右两边的手把拉下，中上方的门便会开启。





第四话　没有名字的镇





看见和以前判若两人的少年B，二人大惑不解回到宿舍，对命名之事更是十分怀疑。突然，少女Y的铊表发出光芒，少年A也随之而消失。画面一转。一名少女正用“红色之风”把敌人消灭，一番介绍后，原来她正是400年前亚罗玛王国的公主“姬丝”，而她身旁的是近卫队队长“沙基”。听见少年A的名字时觉得奇怪，还把少年A唤作“科博斯”，这事暂且不提。他们正在追赶着“阿斯卡”的输送部队，知道阿斯卡会运送“古代文明兵器”回国，路线则是由利比特经没有名字的镇再回国，从线报得知这个古代文明兵器并不是好东西，而阿斯卡军也相当重视，所以姬丝便决定在输送部队路经没有名字的镇前把它破坏。好不容易追上输送部队，少年A也把那古代文明兵器破坏。接下来要做的便是把没有名字的镇从阿斯卡军手中解放！镇内所有人均是没有名字，取而代之的便是不同的号数。好不容易得到市长帮助取得“往总督府地图”，捣破阿斯卡军巢穴后，姬丝把亚罗玛的徽章给了少年A，而少年A也回到了现代。



CHECK POINT

1 往没名字的镇

只要追上输送部队便可把古代文明兵器破坏。



2 阿斯卡军巢穴

打头目时，先破坏两旁的魔力增幅装置会较易应付。

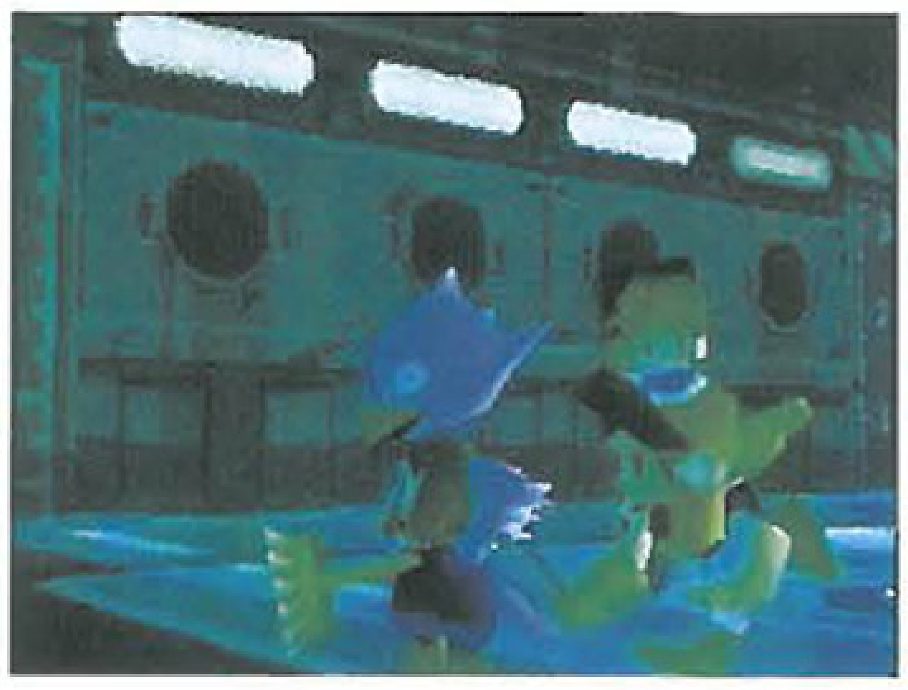






第五话　命名之仪式

回到宿舍，最喜出望外的便是少女Y，还以为少年就此消失呢！少年A把姬丝给的徽章送了给少女Y，少女Y也把“姬丝的画册”送了给少年A，大家的感情又再进一步了。又是另一天，二人还是放心不下少年B(阿比)，于是又再往地下水道一趟。看见阿比还是一样，少年A便拿出他的士巴拿一下子扑在阿比的头上，阿比的记忆竟真的回来了！原来他在命名仪式时给植入了A晶片，之后便胡里胡涂了。正想离开时，在水道内却遇上较早前在石像前被恐怖份子袭击的雕刻师，他希望少年A他们帮他打开水道内的水门，照做后竟发现了一牢房在中央，把内里的人救出后便可走出地下水道了。接下来要做的，便是立即往居住区把阿比头上的A晶片拔掉。来到时，刚好遇上一名为“兰狄”的人，而他乐意为阿比拔去晶片。拔去晶片后，竟被警方以思想犯的名义追捕！三人遂决定先回亚罗玛避避风头再作打算。





CHECK POINT

1 MINI GAME

在卡加利安门外骗过警察后可玩得的MINI GAME。



2 命名

在蓝色之风前，各人也认为名字应由自己决定，所以由现在开始，少年A是科博斯，少女Y则是茜拉。



第六话　黑色的侵略者



为什么自己可以唤出风之精灵呢？就是科博斯本身也不知道，众人便决定往风之使者的故乡走一趟。可是当他们回到亚罗玛时，那里已给一群黑衣打扮的军人所占据了。三人立即去找村长，得到了一张由立布写的信。原来立布躲在亚罗玛城遗迹处，从他口中得知他也是于风之使者的故乡风之谷中出生的，为了要到风之谷，三人便往城内找“风之谷地图”了。把城里的鬼王打倒后取得地图。



回地下室看见一张阿比和立布被绑架的字条，如想救人便往风车小屋云云。没办法了，去到风车小屋，在差点儿不敌的情况下为村民所救。逃走后去找村长商量，虽然他给了科博斯“破碎弹”，可是发射的道具却要自行开发。在展览会场中，利用ALLOT.OF.PEN的残骸，加上战车的零件，终于给科博斯制造出一个名叫达露宝的机械人，利用它来发射破碎弹便可把敌人“史路比”打败。



CHECK POINT

亚罗玛城遗迹

把两个像面向外面，地下室的入口便会出现。利用OBJECT使石柱跌向鬼王会打得较轻松。





第七话　风之谷

为了守护亚罗玛，阿比和立布决定留下，科博斯加上达露宝一行三人便起程出发往位于亚罗玛北面的风之谷。另一方面，受了伤的史路比也是穷追不舍(只要在棋盘中不被她追上的话便可摆脱)。

到达风之谷，村民十分惊奇科博斯他们为什么能进入，对科博斯是可以召唤出风之精灵的风之使者半信半疑。为了得到肯定，科博斯便决定接受风之试练，装备过后，一行三人便来到了风之洞窟入口。由于茜拉和达露宝不能进入洞内，科博斯只好单人接受试练了。黄昏时分，科博斯成功完成试练，得到大家承认，一行人便去风使者之馆看看了、利用姬丝给的徽章进入，在其中一个房间内取得牢房锁匙后，茜拉的铊表又再次发出光辉。







CHECK POINT



1 往风之谷

于棋盘中被史路比追上的话便要从头开始。

2 试练洞窟







右手面，知惠的试练只要顺着红、橙、黄、绿、青、蓝、紫来打破便可。

左手面，运之试练中有青、绿和红三个水晶是没有杀伤力。

中央的力之试练，完成的方法是当MURPHY KING变成那种颜色时，你便把那种颜色的水晶打破，这样子便可不耗一滴能源来把它消灭。

第八话　再会姬丝？



茜拉的钝表再次发光，这次科博斯会飞往那里呢？画面一转，科博斯竟在姬丝更衣时出现！原来这个是另一个时代的姬丝，被她的沙基误以为是贼的后果便是进牢。这时候终于知道之前的牢房锁匙为什么会留给科博斯了，利用它走出牢房，刚好碰上一名守卫，向他解释自己不是阿斯卡兵后便可自由活动。来到长老家，听见门外有打门声，为姬丝解围后，

CHECK POINT

长老家

当把来袭的敌人击退后，于火炉中可找回长老。



大家也冰释前嫌。



知道共有10人入侵了风之谷。三人便四处搜索，先在长老家除去三名，再往道场消灭两名，在搜索期间，较有趣的便是在马槽看见儿时的立布，蛮可爱呢！从那村妇口中得知敌人正往试练之洞窟破坏风之水晶，于是三人便立即前去解救，在运和知惠的房间分别击退4名敌人，剩下来的便是力之房间的队长了，把他也击败后看见风之水晶没事实在太好了，原来这棵风之水晶，据说封印有风之王之称的艾沙的魔力。回到风使者之馆，科博斯向各人介绍了蓝色之风，之后也回到了自己的时代。





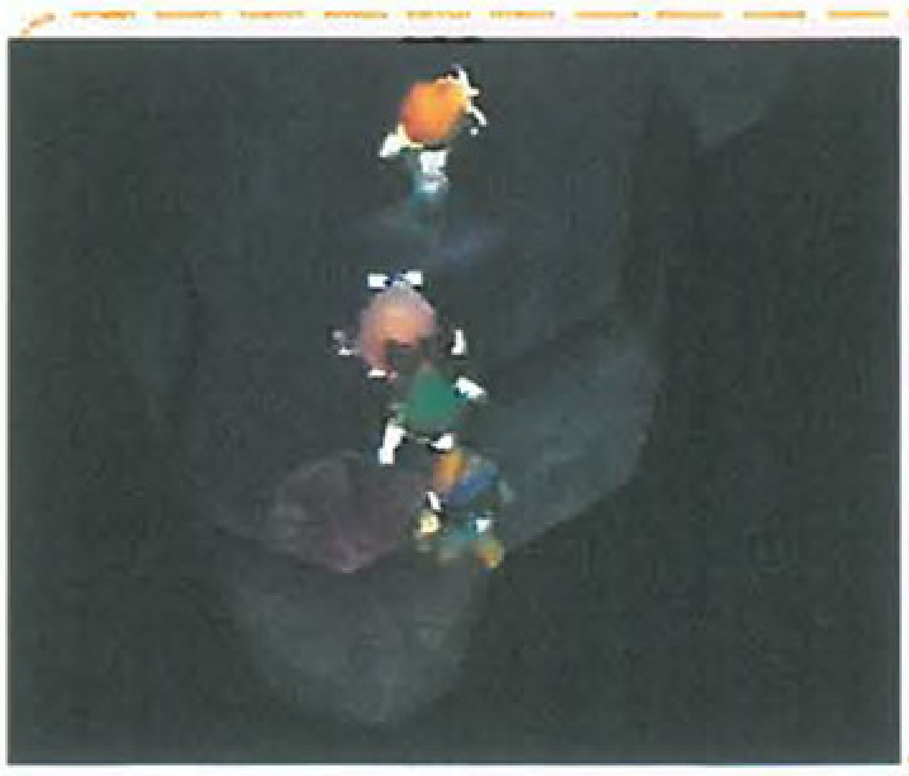
第九话　再见亚罗玛





三人离开风之谷回到亚罗玛，可是亚罗玛却被黑气团所包围著，在家前看见阿比留下的字条，说他和立布在足球场等科博斯他们，于是便立即前去看看了。茜拉说可能是史路比在风车小屋留下的黑剑所引起，达露宝问为什么大家不去风车小屋调查，原来只要一接近便会失去知觉，没办法下唯有去找村长了，从村长的口中得知传说艾沙王曾把卡加利安王宫同样的黑气团驱散，而他当时所使用的，便是从利比特得来的“古代封印器”，这样子不用说也知要立即找这封印器了。

到达利比特，知道利比特地下有个古代文明遗迹，也从其他人口中得知古代人曾制作飞行机械往天空之城。一行人只好去新矿山自行发掘。矿山内不算大，于下层发现一高科技房间，看过影像后竟被误认是入侵者，把那些机械守卫解决后再调查中央的投影器，青之风便会出现，原来她和艾沙是好朋友呢！离开矿山后回到亚罗玛，由于还未找到古代封印器，村长们便只好往风之谷暂住了。另一方面，在艾沙像前，茜拉的钝表又再次发光。





CHECK POINT



新矿山

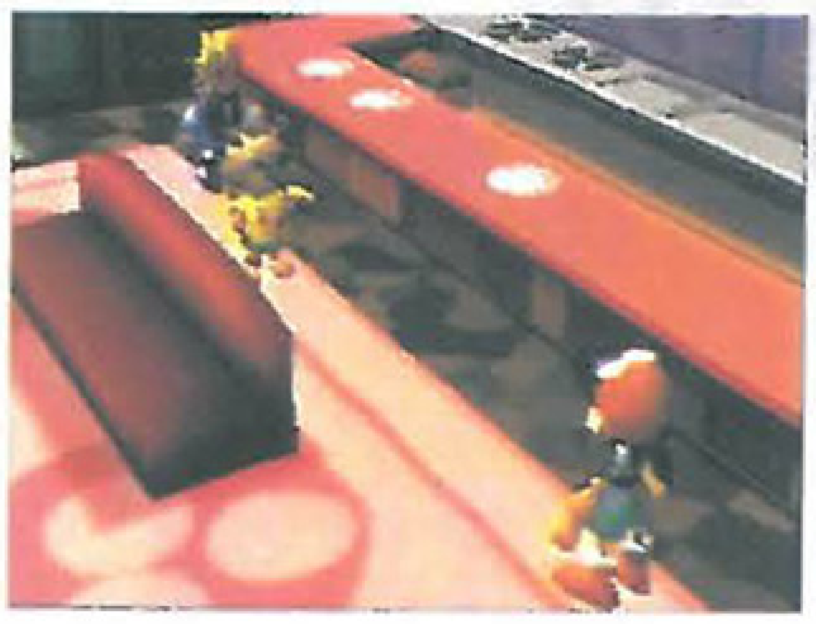
于上层右下方的凹陷处调查便可掉落下一层。

第十话　艾沙与波子

这次科博斯出现在一个房间内，经介绍后，原来那少年便是艾沙！而另一个犬族先生便是他的随从波子。帮他们找到铊表后，他们知道科博斯是由未来来的。吃过饭后，艾沙们看见科博斯手持士巴拿，便叫他帮忙修理电视机，可是当修理完时，电视突然发生爆炸，一个少女的幻影出现在他们面前。那少女说自己是卡加利安的公主“歌雅拉”，并向艾沙们发出求救讯息，虽然艾沙是初次听见歌雅拉的名字，但他已决定人是非救不可了。



第二天，三人经过流沙之海、亚罗玛道路后，竟遇上想收取通行费的马族盗贼兄弟，击败他们后到达利比特。由于要到卡加利安便要坐马车，没有车费的他们便靠发掘作兼职了，把发掘出来的遗品拿去道具屋卖便可赚得足够金钱。



在路经古代文明研究所时，竟然发现古代封印器！把它修理好后，博士把它送了给科博斯。去到马车站，售票员告诉科博斯等人往卡加利安途中会看见一苹果树，要科博斯等人千万不要取那苹果树的苹果，因为那棵树是由魔兽“拿肯奴”看守着的。起初那车夫不肯让犬族的波子上车，但后来波子救了他的兄弟，他也愿意把马车借给科博斯。

CHECK POINT

1 流沙之海

这个便是到现时为止第二个迷你游戏了，小心跳的话便没问题了。



2 亚罗玛道路

又是棋盘式道路，只要快过沙蚯蚓到达终点便可通过。



3 矿山兼职

十分容易，非但没有敌人，只要把矿石全数破坏便可。



第十一话　艾沙之觉醒



波子的驾驶竟在半路中途翻车！没办法之下只有走路去吧，于棋盘的中段果然有棵苹果树，波子竟不理售票员的劝告，一脚便“伸”在树杆上，树的守护魔兽拿肯奴应声出现。和拿肯奴大战过后，一心想着它已死去，可是它竟然未死，更把波子变成了石头！最后得蓝色之风帮助成功把拿肯奴消灭，可是波子已返魂乏术。还记得科博斯和阿比在利比特乘巴士往卡加利安时，曾听闻东方的“布拉波”有药可解救此征状，于是二人便决定先往卡加利安，再想法去布拉波。在途中，艾沙知道各种风也是和自己同在的，对自己的信心也增加了。

来到卡加利安，除了知道歌雅拉公主很受欢迎外，找到了一家专售布拉波药的红色店铺，可是所有药竟买清了！由于有科博斯和艾沙保护，那售货员愿意为科博斯等人带路，在东马车店和那售货员会合后便正式出发。





到达神秘之国布拉波，一行人先到浴场休息，再到药房总店，可是店员说要找这药只有找仙人，二人便来到仙人家了。制药是没问题，可是仙人却说提炼需时600年，科博斯已决定要回到600年后世界取药。

CHECK POINT

往布拉波

12 Turns内走到终点便可到达布拉波。







第十二话　兰狄登场

回到现代时已身处风之谷内，先告诉村长已找到古代封印器，知道使用方法后，和茜拉三人便立即起程往亚罗玛。去到风车小屋，把古代封印器抛进黑气团中心，便可和罪魁祸首对决，胜了后回到风之谷告知村长便可出发往布拉波。

三人先到卡加利安，在往火车站的途中，茜拉竟给恐怖份子捉走了，追赶那男子到王国酒店，那服务员说茜拉在Sweet Room，二话不说当然立即去了！看到茜拉安然无恙，知道那男子名叫“艾马古”，正要离开却又遇上他，原来这间酒店正是恐怖份子的基地。

乘升降机到酒店下层，又再次遇上艾马古和曾有一面之缘的兰狄，而兰狄更是这个“布拉班”总的首领呢。和他们战斗，他们均认同科博斯们的能力，从A晶片事件中已知道卡加利安背后一定有些不可告人的阴谋在蕴酿着，因为这样，他们更希望身为风之使者的科博斯可于必要时助他们一臂之力。进入内里的控制室，知道“哈尼斯”军和通信卫星“阿斯拉”的存在，另一方面“幅基”皇的A晶片实验又是什么呢？离开后乘坐子弹车到布拉波，到达仙人家时那里已改头换面，打败门口两个守卫正要进入时，蓝色之风却感到内里正有另一个风在求救。

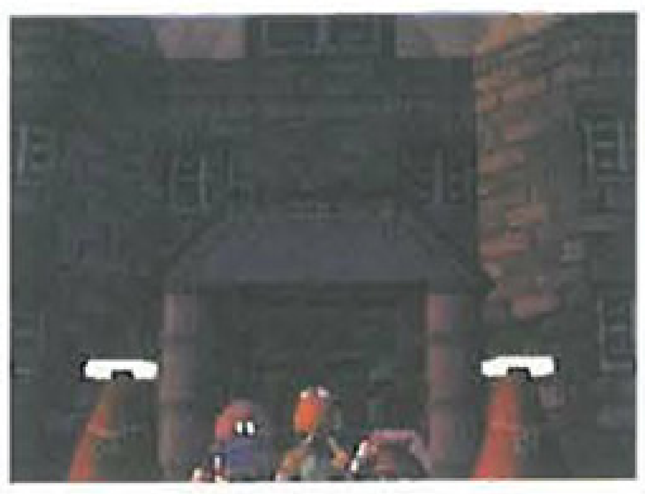












第十三话　红色之风　救出大作战

蓝色之风突然出现，她告知科博斯内里正有“风”在求救，现在要做的当然是立即救风了！先要做的是上顶楼取得黄色锁匙，之后便可回地面开启左手面原先开不到的门。



来到地下室，发现竟然充满科学味，在其中一个房内取得红色锁匙便可开启最后一道门，果然看到红色之风正被史路比囚禁着，并吸收其能量，而红色之风记得在400年前曾和姬丝一起作战的科博斯(这是因为科博斯曾回到过去啊)，再次打败史路比，在那机械前弄一弄，善于弄爆东西的科博斯又再次成功了。正当高兴之际，史路比又再次起来，本想再战的她却被一个突如其来的声音制止了。史路比走后，一行人本想回风之谷，幸得蓝色之风提点才想起要找仙人取药，而红色之风说仙人原来在离这公馆更上一点的地方。到仙人处取药后，科博斯立即回到过去了。













CHECK POINT

公馆内

公馆共四层，每层皆有自己的地图，看一看便不怕迷路了。

馆内有不少重要的道具，千万不要错过啊！

打头目时，当它躲在壶内时是无敌的。

第十四话　把公主找出









回到过去，救回波子后三人便回到卡加利安(原来艾沙已懂得呼唤风了)，在往市政大厦途中，于咖哩屋遇到黄色之风，可是他现阶段还是不会加入。到达市政大厦登记成为搜索队时，知道原来很多人也加入了拯救公主的行列，但还没有成功。三人往浴场休息过后又再次出动，听路人说前天曾有一名戴黑帽子的人到过上水沟，大家觉得十分可疑，加上更从一名猴族人口中得知那黑帽人带公主到了布拉波，艾沙便立即唤出蓝色之风。

到达布拉波，知道黑帽人到了道场，在道场打倒三名诱拐犯后，知道公主被带到镇外一小屋处。三人到达小屋，终于遇上黑帽人，原来是他们发放假消息说公主在这儿，这样子其他人来到这时已给他收拾，知道这样做是“海哈巴”博士的大计之一，又说如无意外公主已到达“拿波里”。那男人把话说完后，大战便一触即发!

CHECK POINT



镇外小屋

和黑帽人对决时，用科博斯的特技把大杠投向他会较易打。

第十五话　新时代

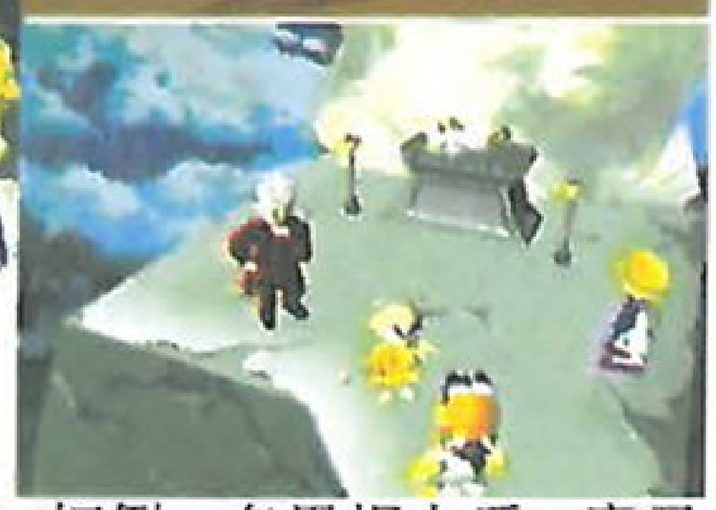
由于公主不在小屋内，三人又再次回到卡加利安，波子问为什么不唤蓝色之风带他们往拿波里，艾沙说自己未去过的地方，蓝色之风是不懂去的。于是三人便决定乘马车前往了，通过问答之路后来到有艺术之都之称的拿波里。













有人看见4至5名黑帽人到了浴场，也有人说他们当中有一人是小孩子。三人来到浴场，可是那帮黑帽人已离开了，没头绪之下只好四周看看，终于在商店街得知那些黑帽人是住在镇内的一轩家，三人便一气前往。来到一轩家，打倒一名黑帽人后，竟又要面对海哈巴博士制造的怪物，好不容易终于把它消灭，三人便继续深入一轩家。落到地深竟豁然开朗，一行人来到一处有水的地方，艾沙见这里水源充足，问科博斯有什么方法可把水抽上地上，科博斯便说利用风车便可以了，于是乎艾沙便决定回亚罗玛后，一定要建一座大风车。

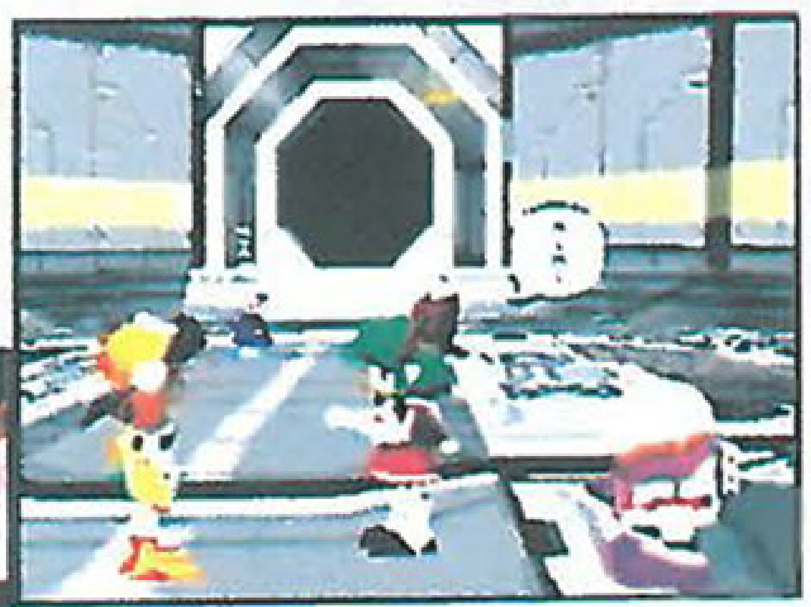
三人攀山涉水，上岸后发现一个恐龙蛋(这会是风之谷外的恐龙吧！？)，好不容易到达尽头，还以为又是一场大战，殊不知竟轻易便把公主救出。回到皇城，战胜海哈巴博士衍生出来的暗黑战士后，艾沙决定为兴建亚罗玛王国而努力，科博斯也回到他的时代去。





第十六话　婆婆的记忆

回到现代(风之谷)，当科博斯在厅中谈及艾沙的事时，一旁的电视新闻广播说苏特林镇受到A晶片的影响，原来那里正是茜拉的故乡。由于担心婆婆的安全，科博斯一行人便决定往苏特林镇看看。于谷口唤出蓝色之风，三人到达卡加利安，原来科博斯不知道苏特林镇在哪里，于是茜拉便提议乘巴士前往。来到东面的巴士总站，知道往苏特林镇的巴士停驶了，三人只好使用最后手段——步行。来到苏特林镇，购物后来到茜拉家，茜拉怕婆婆忘记自己而叫科博斯问问看，科博斯











问婆婆可有记起少女Y，可是婆婆真的忘记了。一定是受到A晶片的影响吧，没办法之下茜拉便提议先吃东西，三人在酒场又再次遇上艾马古，知道布拉班党已决定把镇上所有A晶片拔除，三人来到市政处看见兰狄，科博斯决定参加这次拔除晶片行动。

在苏特林酒店休息一晚后，三人边行边战到达酒场会合大队，从兰狄的口中知道有8成市民已被植入晶片，而哈尼斯帝国、苏特林军的司令官“金孙”也逃走了，如不追上他的话恐怕会有第二、第三个苏特林镇，于是兰狄便叫科博斯去追。于镇口遇上金孙，知道哈尼斯帝国“幅基”皇的计划是想把人类机械化，借着晶片来控制人类。打败他后回酒店休息，第二天三人又来到婆婆家，婆婆终于记起茜拉了，而最后，茜拉决定和科博斯一起冒险。

第十七话 誓言

回到风之谷，从阿比的口中知道有一名神秘人为找风之使者来到风之谷，而他正在村长处。那人自我介绍说，



他是卡加利安王国大臣“艾美”的使者，因怕哈尼斯帝国会威胁卡加利安，于是便派使者前来找身为风之使者的科博斯。答应帮助后到村口和那人一起到卡加利安，他告知科博斯等人暗号后，便叫他们往历史资料馆会合其同伴。到达后另一人又叫科博斯去旧政处，终于在旧政处看见大臣艾美。从他口中知道，原来早前在地下水道救的人，正是卡加利安国王“基卫尔64世”，由于真正的基卫尔64世正往王宫找假国王算帐，为怕危险，艾美便希望科博斯去保护国王。

当夜经密道往新王宫，在厨房内遇到黄色之风，由于他已吃饱了所以也随之加入。







利用雪柜锁匙开启雪门后(！？)，见到两个国王正在对峙着，凭着纹身，假国王终于现形，把他打败后，真国王说科博斯等人可随时来王宫。正要离开时，国王的部下说哈尼斯的导弹正向着新王宫飞来！出到宫外，一支超大的导弹正急降下来，这时，达露宝竟迎身飞到空中把导弹接着，更叫科博斯用风把它和导弹一起吹走。当众人以为必死无生时，达露宝的残骸竟从天而降，最后，科博斯和布拉班党的博士合力把达露宝改造，新型态诞生了！！

CHECK POINT



1．往新王宫

这条梯暂时是不能开启的。



2．王宫内

要先取得雪柜锁匙才可找到国王。

第十八话 钢铁之桶

回到风之谷，当大家在大厅谈及达露宝的新型态时，一村民说有一封信给科博斯，而发信的人竟是姬丝！原来这并不是一封用纸造的信，而是一个铁造的桶，果然桶外确是写着由姬丝送给科博斯的。





由于用各种方法也不能把它开启，阿比提议去找姬丝问一问。这时，茜拉的铊表又发光了。画面一转，当姬丝和沙基练剑后回房更衣时，科博斯竟又在这时出现，换来的当然是……。面对阿斯卡军，亚罗玛和卡加利安的联合军已感吃力，因为这样，姬丝便希望和沙基可以在阿斯卡进军前把其击破，而科博斯当然答应帮助了。风之结界这时开始，除了风之使者，任何人也不能进出风之谷，而使结界消失的方法便是由风之使者通过风之试练才可。另一方面，这个风之谷由艾沙王利用风之水晶和绿色之风建造。





回到亚罗玛，身为公主的姬丝向大臣们下令先把城破坏，再在附近重建一条村，这样子阿斯卡军便会打消向这里攻击的念头。一行人在城内遇上立布(章鱼小子)，姬丝便托他把“往风之谷的地图”交给将来在亚罗玛出现的风之使者，而使者的名字是——科博斯。知道附近的利比特镇被阿斯卡占领了，当务之急当然是立即前往解救！把利比特内各处的阿斯卡前线部队解决，再到古代文明研究所把卡奥总督干掉便可完成这话。

CHECK POINT

古代文明研究所

章鱼族的立布身负重任。

第十九话 阿斯卡之威胁

从布拉班党(在这个时代已经存在)口中得知阿斯卡第二军团的巴沙拉将军正要进驻利比特，三人便立即出发。好不容易把他击败，布拉班党员于这时出现，告知利比特刚发掘出一辆古代巴士，可供他们前往卡加利安之用。

来到卡加利安，知道阿斯卡军单是利用他们的3只机械“风机”已把这里控制了，而这些风机阿斯卡军更拥有另外7只，换句话说即是共有10只之多！为了进入皇宫，三人从长计议，决定不采取正面进攻，科博斯说上水沟有秘道可通入皇宫内，姬丝估计国王可能由此秘道中逃了出来，而锁匙有可能在他身上。从镇内各人口中得知风机是由一名天才科学家“威路特”制造，支配卡加利安、阿斯卡的沙洛美总督喜欢健美身段等。终于，三人在自动电梯建设现场找到国王基卫尔25世，告诉他是亚罗玛公主后取得水沟锁匙。三人进到宫内，先后取得筋肉之锁匙和文学之匙，最后在一房内遇上沙洛美。把她击败后，卡加利安也给解放了。







CHECK POINT

1. 把巴沙拉击倒

棋盘游戏中，要在12回合内到达终点才可和巴沙拉分胜负，由于棋盘全长40格之多，大家留意了。



2. 乘巴士往卡加利安

又一个MINI GAME，十分容易，就是乱来也可通过的。

3. 卡加利安城内

先取得筋肉之锁匙，再取文学之匙才可找到沙洛美。

第二十话　人类的尊严





接下来的，便是往阿斯卡法国把其法王纽特击倒。可是当姬丝他们解放了卡加利安的同时，纽特已向世界发出宣言："为了广播阿斯卡法国的教义，我国会采取占领政策，使全世界的人民得到阿斯卡神赐予的幸福，可是由于现时世界各地叛乱的大有人在，因此凡不从者只有死……！！这便是我国的方针，而第一个地点便是苏特林镇，其后所有有名字的镇也要肃清。"听到这样的宣言，三人更要奋起出发！

来到苏特林镇酒场内的作战司令部，知道自从阿斯卡之前的"炎之刻印"管理实验失败后(这里便是从前的"没有名字的镇")，新的管理是当孩子到12岁时，便要给予其名字和职业。和叛军首领会合后，敌人刚好来袭，知道有人质在他们手上，一出镇外看见两名巴沙拉的士兵正和人质在一起，原来巴沙拉已弃暗投明，叫科博斯等人去找他。



第二天，三人去找巴沙拉，正谈得投机时，巴沙拉的身体竟起了变化，原来但凡背叛阿斯卡的，都会被咀咒。最后为免自己会再变成怪物，巴沙拉便命一旁的女儿"拉娜"把自己杀掉。





CHECK POINT

和巴沙拉战斗

由于敌人并不是弱者，主要战法是姬丝负责回复，其余二人攻击。

第二十一话　纽特叛乱




三人刚到达阿斯卡便遇上第一只风机，好不容易把它消灭后，三人终于进入阿斯卡。和镇上的人说话，知道这里从前是唤作拿波里，看见这地教会林立，不少更是装饰辉煌的，不用想也知道税收一定十分重。



一行人来到法王宫殿，先往左手面的房间取得王宫教会之锁匙，便可开启正上方的门，进入内部的牢房救出橙色之风，取得秘密之锁匙开启旁边的门，在内里竟遇上法王，说话间出现两名纽特的部下，且更把法王给杀了！这样子不用说也知要有一场大战了。



CHECK POINT

1．往阿斯卡之路



在往阿斯卡之路的棋盘上，由于敌人并不易应付，可以的话应可免则免了。

2．对风机



阿斯卡的风机十分强，面对面时先把附近的物件向它投掷后才作近身攻击。

第二十二话 恶魔之机械 风机





法王被杀，剩下来的便是纽特。三人边战边行，落下一层后，在一蒸汽房内调查墙上的两只小鬼，把他们收拾后便可取得锁匙用来开往下层的门。暂且不落下一层，先往右手面的房间看看，遇上三名利比特的人，可是由于他们已被阿斯卡洗脑的关系，不但不理姬丝的好意，更对她拳打脚踢，没办法之下只好把她们击倒。走下一层，于其中一房间内找到一份风机设计图，原来这里正是风机的制造工场呢！在设计图上看见制造者“威路特”博士的名字，这个制造杀人机械的博士一定在这个宫殿的某处，三人更希望立即便把他揪出来。



利用设计图内的硬锁匙再走下一层，于这层右手面的房间有条梯，回上一层，在浴场内把两只实验品消灭便可取得威路特锁匙。回下一层，打开梯旁的门便会遇上威路特博士，先破坏两旁的光线炮，便可轻易的收拾博士了。

CHECK POINT 法王宫内

利用科博斯的特技可把较重的物件搬起投向敌人。



在这里调查，两只小鬼便会现形。



调查台上的风机设计图便可取得往下层的锁匙。



在浴场的实验室内，那些大水樽是可以搬起的。



第二十三话 历史改变之日

把博士打倒后，姬丝把科博斯早前遗下的画册物归原主(这是茜拉送的啊！)，更说命运应由自己一手创造，说罢她便拉了沙基进入一房内，而科博斯则在外等候。一会儿后他们出来了，除了茜拉送的画册外，姬丝更给了科博斯一条“钢铁之桶”的锁匙。三人再往下走，竟来到一豁然开朗之地(这里已和艾沙来过一次)，大家感到这里充满着强大的气，一定是纽特的了！一路行，把最后一只风机也消灭掉，可是记得博士临死时曾说过有一只更新型的等待我们，那会是怎样的呢？





再次往前行，途中打倒不少威路特博士的不良品，当行到湖边时，姬丝的反应和当时的艾沙一样，“这样更多的水如果可抽上地上的话，世界便不会有战争了。





过桥后，三人终于找到纽特。知道由始至终其所作所为的目的，看他身旁的石壁上的天使，早于人类诞生前出现，由于种种原因分裂为魔力、知力和意志，如能集合各方面的力量使其复活的话……不理他人死活的他，如被他唤醒身旁的天使，一定会有更多人遭遇不幸。大战一触即发，好不容易把他打败，纽特的身体竟产生变化，原来他便是博士说的新型号！在不知多少个回合后，终于也把他打败了，可是其自爆的力量使身后的石壁产生变化，眼见情况一发不可收拾，姬丝决意和沙基一起用风之结界来把它封着，更唤出蓝色之风把科博斯带往安全的地方。回到现代，科博斯打开钢铁之桶，原来是姬丝留给他的一番勉励，好象是未卜先知的(和纽特战斗的结果)，回头看见一班好友在旁，科博斯重新振作起来！





第二十四话　潜入哈尼斯

又到圣诞节了，茜拉提议种一棵圣诞树来应节。三人便往茜拉家(苏特林)找圣诞树幼苗，而阿比和立布则留下找种植的地方，从婆婆手上取得幼苗后回到风之谷，阿比在北面的空地找到种植的地方。大伙儿植树后，村长突然说哈尼斯军来袭，科博斯三人便往谷口看个究竟。来者自称是逃亡而来，当中受伤的正是负责开发阿斯拉卫星的拉迪斯博士。回到大厅，从博士口中知道，哈尼斯打算在圣诞节把阿斯拉卫星发送上宇宙，所有被植入A晶片的人也会被其控制云云。说时迟，立布突然出现，说阿比出了





事，三人便立即赶往看看(同时间拉迪斯博士感到强烈头痛)，为了那个害人不浅的阿斯拉卫星，三人便决定往哈尼斯一行。

三人先往卡加利安找布拉班党，知道兰狄已经与一帮布拉班党先行赶往哈尼斯，而艾马古则留下等待最强兵器的完成，更叫科博斯等人赶往







哈尼斯的酒场找兰狄，从实验室内的博士口中得知最强兵器称为M晶片，被植人后魔力便会增强100倍，可是现阶段还未完成。来到哈尼斯，黄色之风突然现身说听见橙色之风在呼唤。在酒场和兰狄会合后，知道他们将于9时出发，科博斯尽量9时半前找到橙色之风。三人来到钟楼(时计塔)经黄色之风带领终于找到橙色之风，把敌人双头角兽打倒后便可把他救出。

第二十五话　圣夜

救出橙色之风后已是9时，众人离开时看见幅基利用高科技制成的影像宣言，更有人说早前“黑骑士纽特2”用



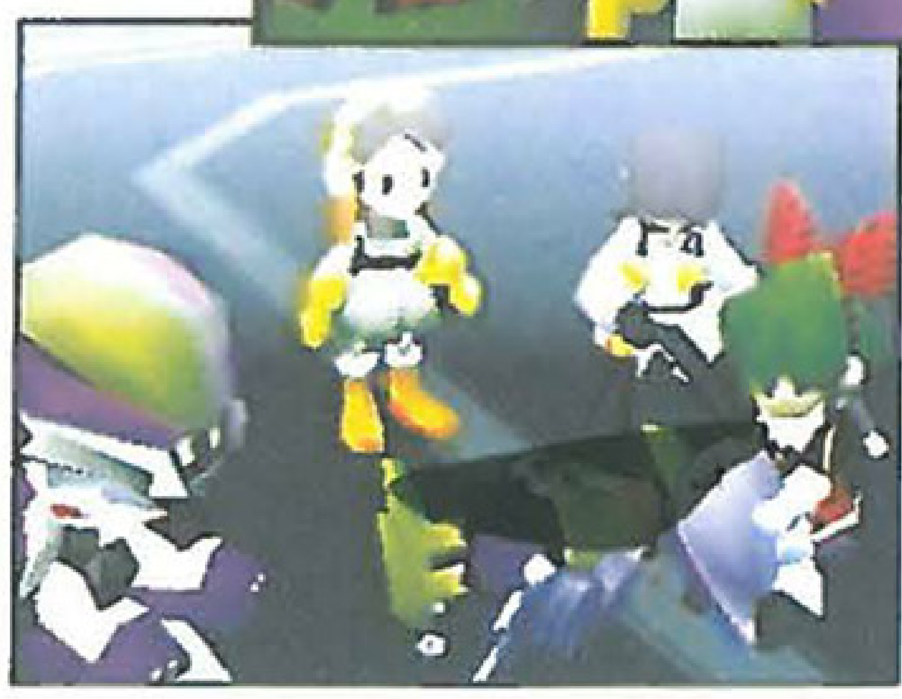




了相同的技术。回到酒场，知道兰狄已经出发往阿斯拉基地，三人乘哈尼斯的雪车，经过漫天雪地后终于来到发射基地。



基地内部并不大，终于也找到兰狄了！可是除了看见他伏在地上外，更看见阿比被假扮逃亡而来的拉迪斯博士挟持着，原来卫星并不是在这里，主要目的是要把他引来一起铲除。正当拉迪斯得意洋洋时，阿比从旁夺支他的手枪反指着他，且更开了一枪。可是正当阿比走近科博斯他们时，拉迪斯的手下却从旁放出冷枪！阿比他……。和拉迪斯的战斗一触即发，最后，拉迪斯逃走，阿比却在众人面前一命呜呼。



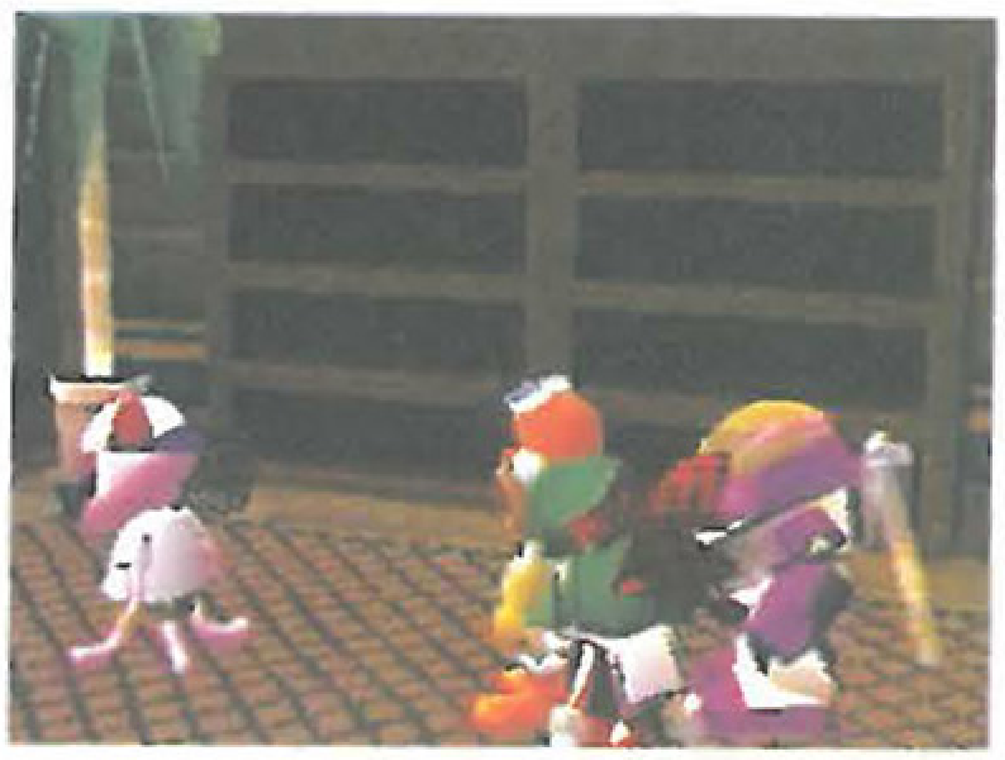


CHECK POINT
往阿斯拉基地

又是一个迷你游戏，主要以闪避为主，到达终点便可完成。

第二十六话 秘境

阿比的死，最伤害心的可说是科博斯，立布自责自己没有注意拉迪斯博士的一举一动，说阿比是在他生存400年当中所遇到最好的人。来到阿比墓前，茜拉象是知道阿比说什么的，“科博斯，不要因为想替我报仇而战斗，你的战斗应是为了立布与合风之谷，即是火星和平的未来”，听罢这番话，除了阿比安心升天外，科博斯也下定决心。





三人再次来到卡加利安的布拉班党处，原来兰狄感应到阿斯拉的卫星所发出的微弱电波，循着其位置调查去。除植入了未完成的M晶片(最强武器)外，知道电波是在秘境“拉奇”发出的。由于晶片还未完成，各





人也十分担心兰狄的状况，如在战斗中M晶片暴走的话。

来到秘境拉奇，出奇地达露宝竟懂得拉奇族的语言，从族人口中知道村的东面有圣地“桑巴”，知道村的内部有巨神像“罗得斯”，是村的守护神。来到村的内部果然看见守护神，祭司说只要由天上来的使者出现巨神像便会复活。三人行到酋长家前，遇到一名哈尼斯帝国的言语学者，原来兰狄托他把一段录音交给科博斯，内容大至上说自己已先去圣地，在圣地的第一个房间会有另一段录音留给他。净身过后来到圣地桑巴，绿色之风也在途中加入了。

进入圣地的第一个房间，又听到一段兰狄的录音，知道这里是阿斯拉卫星发射的秘密基地，而兰狄自己则往下层阿斯拉的主体，叫科博斯往顶层破坏供应阿斯拉的太阳能补给装置，只要其中一方成功的话有可能阻止阿斯拉升空。三人好不容易上到顶层，竟又遇上史路比。又是一场大战，把她击倒后知道太阳能的补给竟完工了！三人二话不说又赶往底层，打开最后的一道门，看到兰狄和拉迪斯博士对峙着，一不留神竟又给拉迪斯逃脱了，兰狄当然第一时间紧随，而科博斯们的退路也被封着。突然幅基皇的影像又出现了，除了科博斯等人外，由于史路比已没有利用价值，所以难逃一死。在紧急关头，绿色之风突然出现把众人带到安全的地方，而阿斯拉成功升空。



CHECK POINT

1. 往圣地桑巴

一个骑河马的迷你游戏，绝对没有难度。

2. 桑巴内部





要往上层便要取得锁匙，打倒这些绿色士兵便可取得。



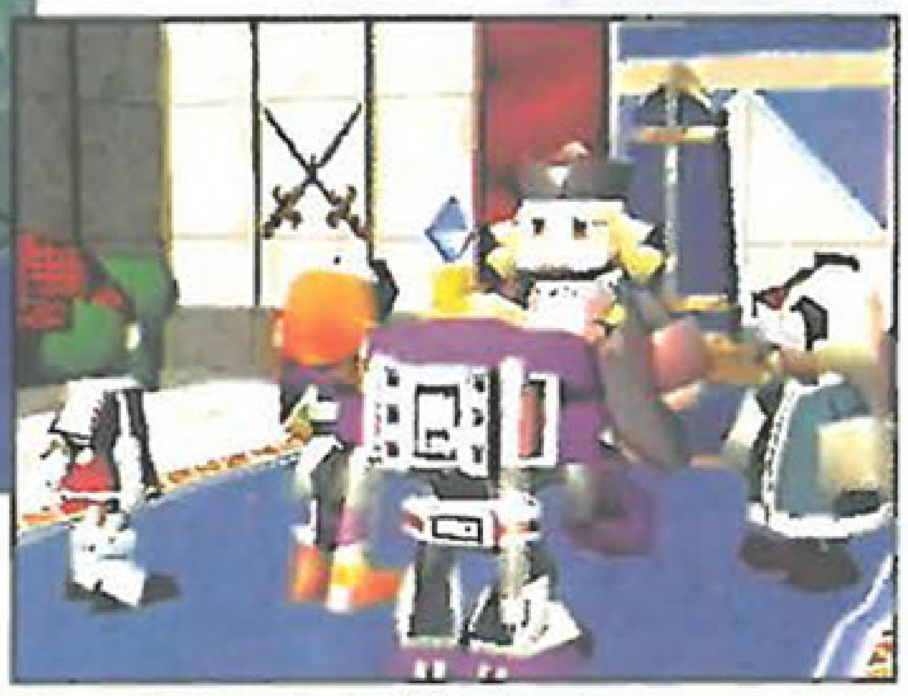




第二十七话　没有风的宇宙







阿斯拉卫星升空后，史路比自行离开了，茜拉提议回卡加利安，说不定有方法可助他们上宇宙。来到布拉班党处，知道阿斯拉卫星可透过世界各地的A波纹发信装置控制人类，另一方面，卫星可发送使A晶

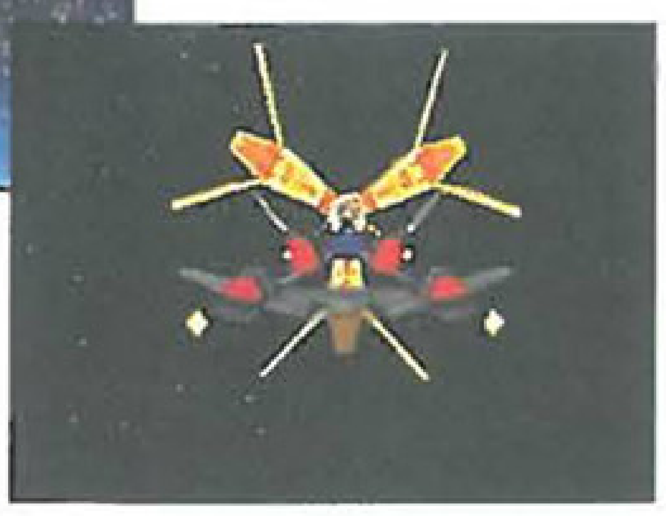




片无效化的周波数，兰狄一定是想这样做了。艾马古提议三人去找国王，来到王宫，国王说卡加利安没有上宇宙的交通工具，但哈尼斯却有一艘太空船，可是现在往哈尼斯的话会有危险吗？一旁的丞相却说早前利比特好象传闻掘出一艘太空船，不用说接下来的便是往利比特一看了。



来到矿山的底部，果然给矿工掘出一艘太空船！取得月之锁匙后，三人便立即上船，



可是科博斯却不懂把它开启，正当三人苦无对策时，灯突然亮起，来者正是史路比！为报答救命之恩，她愿意为我们驾驶太空船，当船正要发射时，蓝色之风突然出现，告诉科博斯在宇宙中风是没法存在的，也就是不能呼唤风了。





正要接近阿斯拉卫星时，太空船却遭到猛烈的攻击，没办法了，只好脱离阿斯拉的轨道避一避再算。由于太空船所受的损坏不轻，为了找地方修理，太空船只好突破陨石带。眼前出现的，竟就是天空之城。

为了要解开所有谜题和修理太空船，科博斯三人便往城内查看。在城内一个资料室内，知道不少有关“黑翼堕天使”之事。“堕天使‘撒旦’于很久以前已于火星存在，更拥有‘黑之风’的超强能量，由于黑之风拥有邪恶的思想，不把它封印的话便会十分危险，正因为这样，科学家们决定要制造出最终兵器把其消灭。经过第一次移民后，火星内主要分为三大都市，它们分别是西部的‘矿山都市黄金国’、中部的‘圣都伊甸’和东部的‘工业都市桑巴’。”“集合火星各都市最出色的科学家，终于完成可以对抗堕天使的最终兵器‘米迦勒’，而米迦勒现在正存放于圣都伊甸地下的防空洞，只要集合太阳、月亮、星星三种锁匙便可打开防空洞的门。”

游览天空之城一周后回到太空船，史路比已把船修理好了。可是当要开船时却出现了问题，史路比便只身出外观察，可是一不小心却掉进太空里。

CHECK POINT



1. 往小行星

是一个闪避式Mini Game，控制的方法和驾驶飞机一样。

2. 天空之城





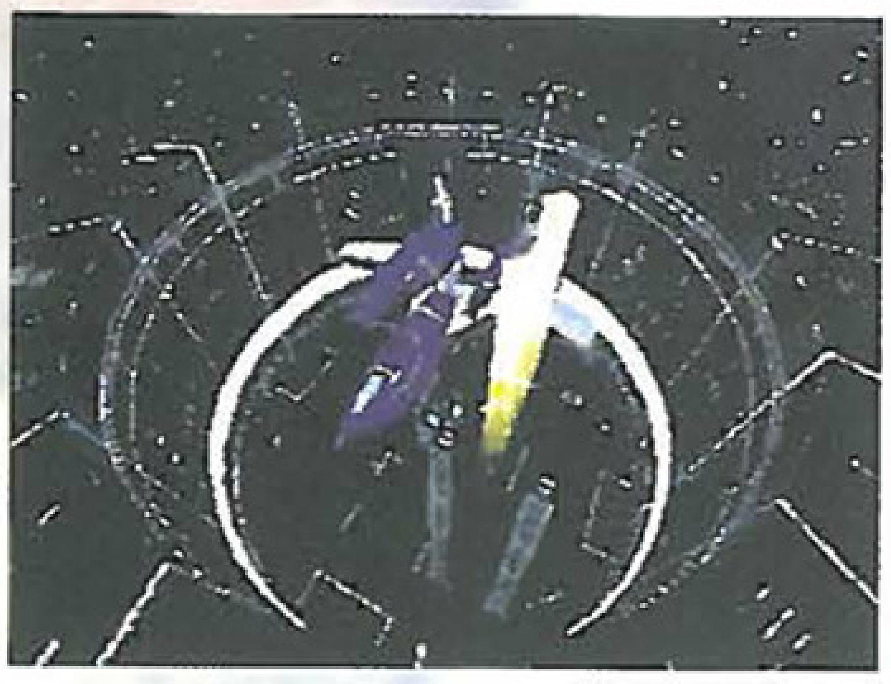
3. 展览馆

于展览馆尽头选择观看影像便可玩得这个迷你游戏。



第二十八话　邪神之黄昏

随着史路比离开，三人好不容易终于降落了阿斯拉卫星。先进入左上方的房间(有一黄色半圆形护罩)，达露宝说这是一个牢房，果然内里是有一个人被困着，会是兰狄吗！？由于不能把其打开，三人便往正上方行，找到一个负责操纵脱出装置的机械人，向它请教密码后回到“光之牢房”。密码解除后，在内的竟是拉迪斯！可是他却说兰狄背叛了科博斯他们，想独个儿利用阿斯拉卫星来控制火星，更把他关在这个牢房里。虽然大家也是半信半疑，但从他手上接过黄色卡后还是要先找出兰狄再算。





CHECK POINT

阿斯拉内部











第二十九话　圣都伊甸

三人回到拉奇(秘境)，来到巨神之丘，祭司知道我们去过天空之城，决定把巨神交予科博斯(于战斗时使用科博斯的特技便可把它唤出)。现在要做的，便是往位于奥林匹斯山顶的圣都伊甸，取其最终兵器“米迦勒”。先回卡加利安把兰狄遇害的消息告知布拉班党各人，在酒店休息一晚后去找国王，从一旁博士的口中知道虽然M晶片可对抗A波纹，但幅基皇却原来还有F晶片，调查的结果得知F晶片可把传说的黑之风唤醒，所以找出最终兵器米迦勒更是刻不容缓。

三人再次乘坐子弹，终于来到奥林匹斯山顶，一路往上方走，终于来到伊甸入口，根据天空之城记载，必须集得太阳、月亮和星星三种锁匙才可开启伊甸之门(太阳锁匙在桑巴取得、月亮和星星则在天空之城)，于是三人便各自往伊甸门外三个不同标记处按下，门的守护神离开，科博斯们正式进入伊甸。入内看见一圆球体在转动，调查









CHECK POINT

1．巨神罗得斯

使用科博斯的特技便可把其唤出，每次会消耗20个燃料。

2．伊甸之门

来到伊甸之门，三人应先分开，各自把三方向的“键”按下。





后看见一对脚印在地上，却只有达露宝才合脚形。说时迟，紫色之风便出现在他们面前，自我介绍后也加入了。在内部的房间，看见紫色之风所说的最强部件，利用它来替达露宝改造，完成后紫色之风出现，知道这正是最终兵器米迦勒！剩下的，便是往哈尼斯找幅基皇，来到哈尼斯知道为了F晶片，幅基皇和部下去了东北面的米基特塔，途中遇上阿斯拉内的机械人，知道它救了史路比。来到位处雪原的米基特塔，把守门的生化战机打败便可进入。

最终话　精神的延续

把守门的生化战机打败便可进入米基特塔范围，由于两旁的蓝色和紫色门不能进入，三人便先往中间的门进发。取得蓝色锁匙，进入蓝色门内一路行，发现一“只”颇象蓝色之风的物体在跳舞，其时蓝色之风出现，告知科博斯等人那只东西正是自己的未来，各人大惑不解下战斗也随即开始，好不容易把其消灭后又是继续向前行，如是者把7个不同的由黑色之风所扭曲的“未来之风”打败(包括紫色塔)。由中央塔顶部随着阶梯往下行来到另一新天地，不断拾级而下，发现一高能量机械，打败它后，知道它是比米迦勒更早开发的实战型“堕天使封印机”，一定是幅基皇把其程式改写了，所以才会向科博斯等人作出攻击。最后，达露宝把其程式再改写，最后之门打开了。





看见幅基皇好象还未把堕天使的封印解除，和他的大战随时展开！多个回合后终于把他击败。可是堕天使竟于这时复活了，由于它被黑气包围，科博斯们的攻击完全起不了作用，这时达露宝(米迦勒)终于发挥其作用。就在达露宝阻着堕天使的同时，蓝色之风把科博斯和茜拉二人带到安全之地，更叫科博斯取白色之风才有胜望。利用茜拉的铊表，先回到艾沙的时代取得艾沙的铊表，再到姬丝的时代取得另一铊表。回到现代，科博斯再一次来到试练洞窟，在最后的房间取得白色之风，二人立即赶往石壁处，利用三个铊表的力量达露宝也得以回复，接下来的便是和堕天使展开最后的生死斗！为了大家的未来，努力吧！









CHECK POINT

对堕天使

开战时，应先用白色之风使堕天使的黑气团消失，









玩家之窗



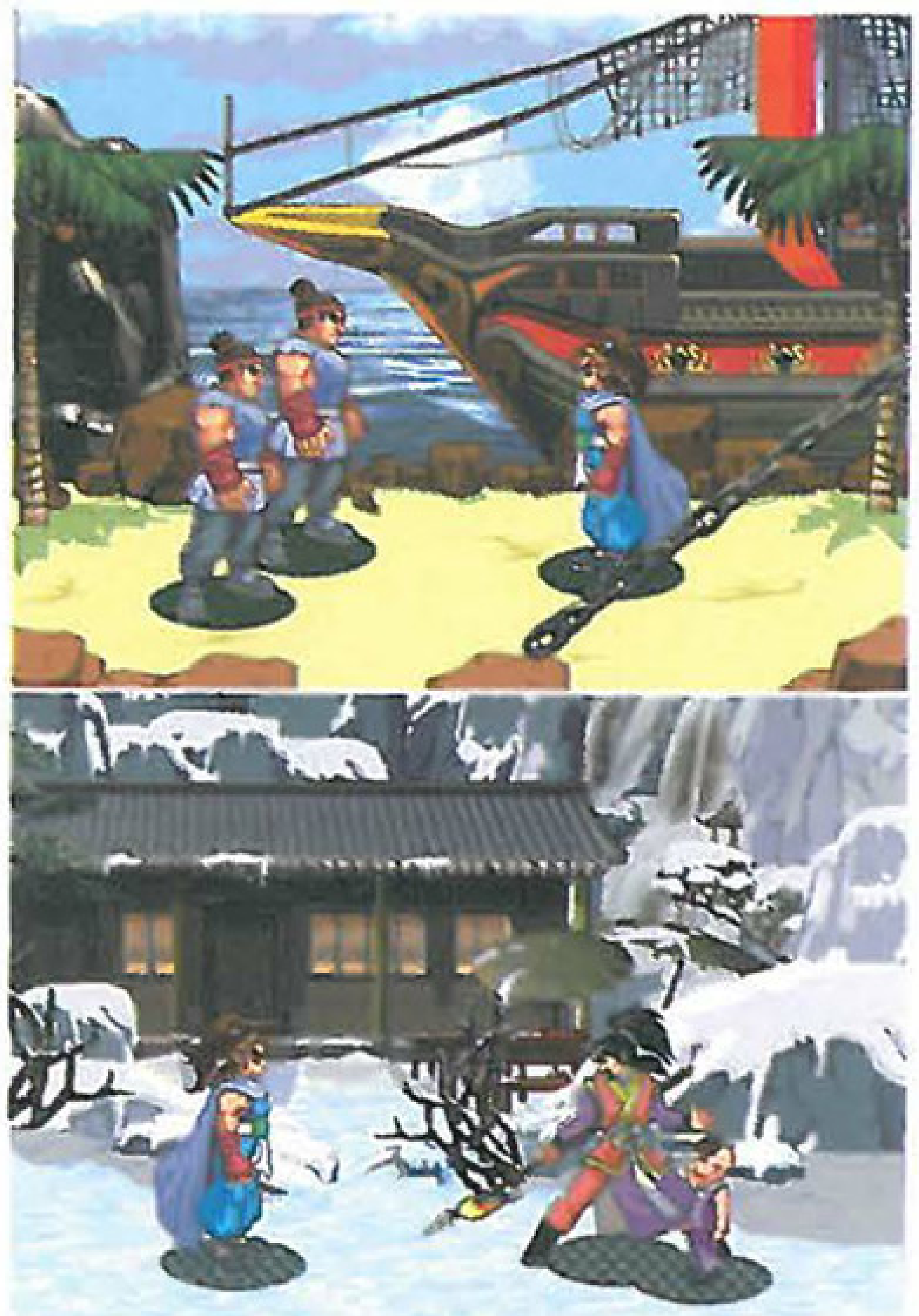
本期精彩内容

"走进金字塔"——深圳金智塔软件公司专访——66
游戏排行榜——69
游戏发售大观园——70
秘技门——72
非常漫画——74
GAME 画廊——78
玩友沙龙——80

走进“金字塔”

——深圳金智塔软件公司专访

特约记者：希克



有人说，通过一个公司早晨上班时的情景，你可以更加深入地了解一个公司的状况，因为那时的公司员工刚刚进入工作岗位。所以笔者提前十五分钟来到了金智塔公司的门前。

当笔者推开金智塔公司的大门向接待台的小姐说明来意后，立即受到她热情友好的接待，在她通知公关部人员的短暂等待中，笔者的目光被位于宽敞气派的接待大厅一角那块硕大的广告纸板人所吸引－－－一位仗倒威视的古装少年！从那古装剑士刚毅而又略带稚气的眼神中，笔者似乎感到了此次的采访并不寻常！果然，第一件“不寻常”的事情就在此后不久发生了，在公关部负责人的带领下，笔者看到这里的工作人员并没有象笔者想象的那样急于进入自己的工作岗位投入紧张的工作，而是三五成群地聚在一起－－侃大山！

带着一脸的困惑及满心的希冀，笔者来到一间走廊尽头的办公室，见到该公司的总经理纪峥先生，至此正式开始了此次的“金智塔之行”。

金智塔软件公司于一九九八年三月创办成立，主要以软件的开发、创作为主，目前正全力投入游戏软件开发，拥有一个堪称精锐之师的游戏小组－－岁月创作室。公司资金雄厚、人才济济、技术力量十分强大，同时也是最注重产品技师与技术的公司。这一点其产品的创作、制作流程中得以充分体现。令人惊讶的是，在经历了短短数个月的公司运作期以后，该公司已形成一套自己独有的、行之有效的产品质量管理手段－－SQC(Software Qualify Controll，软件品质管理)和SQA(Software Qualify Assurance软件品质保证)。这是目前国内最早针对游戏软件产品的特点而提出的产品品质管理概念。在此概念下，公司特别成立了一个部门：品管部。它的两位负责人均为软件业界的资深人士，其工作人员多达十余名。这个部门在公司中的地位十分特殊，从对产品品质的控制而言，其权力甚至超越该公司总裁。他们主要监控在整个软件开发制作过程中产品的质量情况以及游戏的测试，其工作相当具体且需要极强的责任心。另外，每一张由美工绘出的图片、每一行策划人员输入的对话，都要经过这些SQC及SQA人员的眼睛，甚至包括由人物设计师设定的人物设定原稿，对于这样严格的质量管理在国内游戏软件界来说恐怕是独一无二的，这不能不使人对管理者超绝的管理能力肃然起敬。

在前往开发部的路上，笔者对纪先生说起了对“侃大山”事件的困惑，纪先生笑着给了笔者一个令人惊奇的解释。原来，“金



智塔”公司目前只有一个游戏开发小组－－岁月创作室，其中不乏那



些最早踏入国产游戏创作领域的先驱们，在这里有一个约定俗成的、不是规定的“规定”：所有游戏创作人员都要提前十五分钟到岗，之后利用这十五分钟的时间各部门的人员进行“侃大山”的工作，而通常是策划人员们分别到各部门交流情况，不过有时编程人员与美工也经常来回“串门儿”。这样做不但保证了策划人员的构思在执行过程中不会走样，亦极好地协调了公司各部门之间的工作，真正做到了“分工合作”。再加上“金智塔”公司从来不限制游戏创作人员的好创意，所以更使得这些身处在中国游戏制作阵地最前沿的游戏创作者更加如鱼得水。

一进开发部的门，笔者的眼光立即被其放置于房间左侧的那台SGI图形工作站吸引！据纪先生的介绍，该公司由于目前开发的项目以二维图形居多，所以该工作站目前未发挥其真正的威力。但是不久以后，随着开发项目的上马和人员的完备，象史克威尔的《太空战士VII》那样美仑美奂的CG画面也将出现在该公司所出品的游戏当中。这一消息无疑使笔者感到震惊与兴奋！对于那部SGI工作站已经令人很是惊奇了，更不要说由它制作出的精美CG会出现于国产游戏的画面中！莫非国产游戏的春天真的来到了？！而引起笔者注意的另一件事就是那占整个开发部二分之一空间的正版游戏及各式游戏主机，包括常见的PS、SS、N64的次世代游戏主机，就连一些平时不常见的老式游戏机也收列在内。

不过别以为开发部工作非常轻松，实际上，开发部的工作除了进行一些技术难题的解决及日常公司的电脑网络维护外，更要由经验丰富的两名博士级编程大



师负责开发公司内部使用的游戏开发制作工具及软件。(金智塔公司使用的80%的游戏开发创作工具及软件均是自行开发的。)

金智塔公司除了SGI工作站及信息网络工作站外，全公司共计有五十二台Pentium级电脑，其中二十多台为PⅡ级。对于这些一般人眼中的电脑“佳品”，该公司的使用方法也颇让人感到有趣：金智塔公司的电脑是从来不关机的！原来，当白天

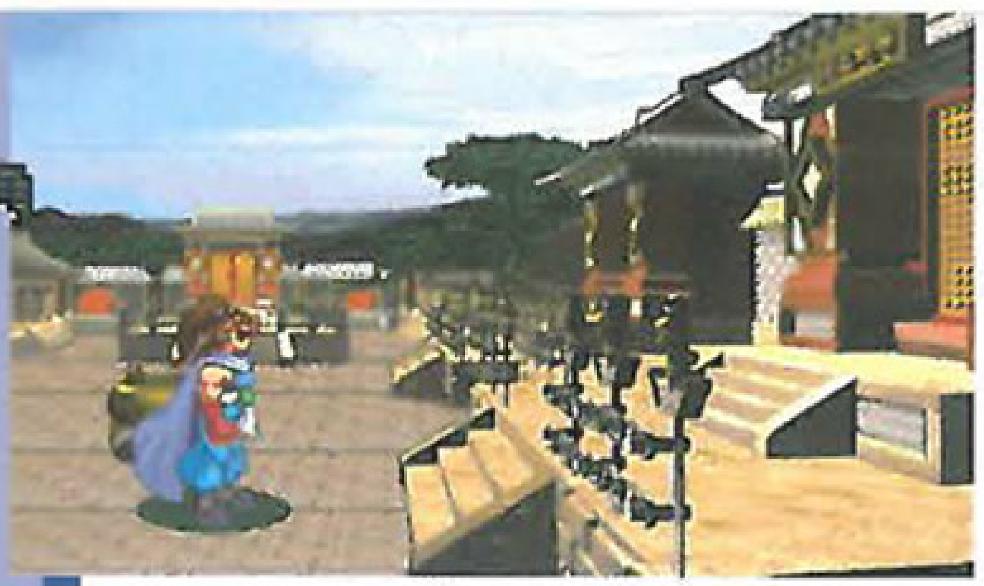


公司员工在使用自己的电脑完成工作后，电脑仍处于开机状态，这时公司的“3D分机辅助处理系统”便启动了，整个公司的电脑就形成了一个“分机辅助处理网络”。由于金智塔公司中有一半的美工使用的均是3DS MAX软件，其贴图时的速度即使是在PⅡ－400上也是极为缓慢的。为此，该公司利用3DS MAX中可使用多部电脑进行连线分工绘制的功能，通过自己的研究，建立了一个“3D分机辅助处理系统”，终于实现了利用全公司的电脑分工处理游戏中的3D场景动画，使得工作时间缩短了几十倍，从而提高了工作效率。

随后一行人来到了会议室，金智塔公司的会议室也是别具一格，整个会议室被一些物品划分为两部分，一部分是由一些华美的中国古代服饰缩样及银光闪闪的兵器样品构成；另一部分则完全由“书墙”构成了。所谓“书墙”实际是几架齐墙高的书柜而已，里面摆放着整柜的图书。这些图书的内容十分杂乱，有建筑物图册、小说、连环画等等。

来到了策划部，经纪先生的介绍，笔者初识了该游戏的主策划程翔先生，这位谈锋甚健的北京小伙子热情地接待了笔者，寒暄过后，彼此的话题马上转到了这款本世纪末即将推出的国产游戏巨作《江湖》。

有人说《江湖》是在顶着国内不可能出好游戏的压力下上马的，不过这丝毫没有影响到这个项目的开发。的确，希望中国能推出自己的好游戏恐怕是所有国内玩家的共同心愿。“对于国内目前游戏行业的现状，做为游戏策划，我们在投入一个游戏的制作之前，可不可以考虑这样一个问题－－究竟什么是好游戏？对于这个问题的理解虽然因人而异，但是有一点却是共通的－－那就是游戏性，一个游戏要做到“秀外慧中”，即要有华丽的外表又要有深刻丰富的内涵。”程先生感慨万分地说着。



众所周知，游戏的外表是玩家最先感受到的东西，在没有深入一个游戏之前，它的画面、音乐、题材、类型等的优劣直接影响到玩家的第一印象。虽然不能单纯地说有好画面、好音乐的游戏就是好游戏，但它们却是一个好游戏不可或缺的重要组成部分。不过，相信没有一个玩家是单纯为了看画面，听主题音乐而玩一个游戏，因为如果真是这样的话，这个东西决不是游戏，充其量是一个多媒体软件。归根结底，游戏性才是一个游戏成功的关键。游戏性表现在游戏的剧情、系统、操作以及文化背景等方面。游戏的内涵要通过游戏性来充分体现。



“这也是我们作为游戏策划人在策划一个游戏时的主导思想。《江湖》给人的最初印象是一款传统的RPG游戏。”程先生说道：“它也有一个相对清晰的故事主线；由对话提供情节线索；通过战斗获得经验值等一般RPG的规则在《江湖》中都有完善的体现，如人物的升级、武器的装备等。但是，如果玩家一旦投入其中，很快就会发现它的玩法与传统RPG有本质的区别。《江湖》游戏在设计上借鉴了流行的网络多人RPG游戏MUD的设计思路，极大程度地让单人游戏有多人参与的感受。它具有完全开放式的地图场景。地图中三十余处著名地点，五百多个场景可以任由玩家随意出入，并且可以反复和逆转。而且它在情节和游戏系统上具有高度的自由性。具体表现在玩家可以任意学习自己喜欢的武功；根据个人意愿随意加入各种有正邪之分的武林门派；自由选择战斗对象；凭个人喜好决定游戏主角的性格、身份；根据玩家口胃选择自己的红颜知己乃至游戏的最终结局等等、等等。同时《江湖》中有近三百个重要NPC人物，每个人物都有符合各自身份的造型、动画和丰富的变数对话。在NPC与主角的对话中，会根据主角当时的身份、性格以及对事件处理的不同选择等情况而在对话的称谓、内容上有很大区别，使玩家真正感受到NPC也是有思维感情的。”





“基于上述种种，所以我们将《江湖》这款游戏的游戏类型定义为M-RPG，即大型类MUD(模拟多人网络)武侠角色扮演游戏。”程先生如是说。

从策划部出来后，笔者深深感到这款《江湖》毫无疑问将会是本世纪末金智塔电脑游戏软件公司在中国游戏业界击出的一记重拳，它将重新唤起国内玩家对国产游戏的无限热情。笔者衷心希望这款国内目前为止最为优秀的国产游戏早日上市，一圆笔者心中多年以来的“国产游戏梦”！到那时，中国游戏业界及中国游戏市场或许将会是另一番景象吧！

于是当笔者问起这一切什么时候能呈现在中国玩家的眼前时，纪先生笑了笑，说道：“相信在中国玩家刚刚进入21世纪的大门时会看到‘这一切’的！”随后又道：“其实，这也没什么值得庆幸的。国产游戏老是跟在国外游戏的后面学样儿的时刻也该结束了，我们现在真正要做到的已不单单是如何缩短与国外游戏水平上的差距，更要有超越国外游戏的信心与勇气！当然，要真正做这一点，只靠信心和勇气是不够的，更多的是要国内业界同仁们以及我们自身的不懈努力去克服那些难以想象的困难。如果真是这样的话，国产游戏‘出人头地’并不是一件遥远的事情，唯有这样才能让中国玩家真正为中国游戏创作群体感到骄傲和自豪！”

满怀着对国产游戏的无限希冀和美好祝愿，笔者踏上了归途。不错，国产游戏的发展至今仍然步履艰辛，所幸的是，在国内游戏市场被“内忧外患”所困绕的今天，新的勇者正在艰辛地筑造这座中国的“金字塔”！

(文中所用图片选自深圳金智塔软件公司新近开发的M.RPG游戏——《江湖》)

游戏排行榜

香港电视游戏期待榜

1

SONIC ADVENTURE
DREAMCAST/SEGA/ACT/12月23日发售

2

FINAL FANTASY Ⅷ
PLAYSTATION/SQUARE/RPG 99年2月11日发售

3

GRANDIA Ⅱ
DREAMCAST/GAME ARTS/RPG/发售日未定

4

BIO HAZARD CODE:VERONICA
DREAMCAST/CAPCOM/AVG/发售日未定

5

DRAGON QUEST Ⅶ
PLAYSTATION/ENIX/RPG/发售日未定

6

D之食卓2
DREAMCAST/WARP/ACT/发售日未定

7

SEGA RALLY 2
DREAMCAST/SEGA/RAC/99年1月14日发售

8

VIRTUA FIGHTER 3 tb
DREAMCAST/SEGA/FTG/11月27日发售

9

THE KING OF FIGHTERS(暂称)
DREAMCAST/SNK/FTG/预定99年春季发售

10

电车GO!2
PLAYSTATION/TAITO/SLG/12月10日发售

香港电视游戏人气榜

1

MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER
SEGASATURN/CAPCOM/FTG

2

VAMPIRE SAVIOR EX EDITION
PLAYSTATION/CAPCOM/FTG

3

METAL GEAR SOLID
PLAYSTATION/KONAMI/ACT

4

SHINING FORCE Ⅲ SCENARIO 3 冰壁之邪神宫
SEGASATURN/SEGA/SRPG

5

LEGAIA 传说
PLAYSTATION/SCE/RPG

6

BEAT MANIA
PLAYSTATION/KONAMI/ETC

7

DEEP FEAR
SEGASATURN/SEGA/AVG

8

世嘉三四郎真剑游戏
SEGASATURN/SEGA/ETC

9

STAR OCEAN THE SECOND STORY
PLAYSTATION/ENIX/RPG

10

私立JUSTICE学园
PLAYSTATION/CAPCOM/FTG

香港街机游戏人气榜

1

THE KING OF FIGHTERS' 98
SNK/FTG

2

SPIKE OUT
SEGA/ACT

3

STREET FIGHTER ZERO 3
CAPCOM/FTG

4 **VIRTUA STRIKER 2 VERSION 98**
SEGA/SPT

5 **HIPHOPMANIA**
KONAMI/ETC

6 **TIME CRISIS Ⅱ**
NAMCO/GSTG

7 **SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2**
SEGA/RAC

8 **SHOCK TROOPERS 2nd SQUAD**
SAURUS/ACT+STG

9 **STREET FIGHTER EX2**
CAPCOM/FTG

10 **DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE**
SEGA/RAC

游戏发售大观园

PS(PLAYSTATION)(OFFICIAL PRODUCT)

12月

R4-RIDGE RACER TYPE 4-(RAC)	NAMCO
R4-RIDGE RACER TYPE 4-(SPECIAL EDITION)(RAC)	NAMCO
BOMBERMAN(ACT)	HUDSON
DENSYA DE GO! 2(SLG)	TAITO
ELIE' S ATELIER MARIE-练金术士 2-(RPG)	GUST
DANCE!DANCE!DANCE!(ETC)	KONAMI
CRASH BANDICOOT 3(ACT)	SCE
EHRGEIZ(FTG)	SQUARE
EHRGEIZ(SPECIAL EDITION)(FTG)	SQUARE
BATTLE ROBOTS BRAVE SAGA (SPECIAL EDITION)(SRPG)	TAKARA
MOBILE SUIT GUNDAM CHAR' S COUNTERATTACK(STG)	BANDAI
STREET FIGHTER ZERO 3(FTG)	CAPCOM
TALES OF PHANTASIA(RPG)	NAMCO
CHOCOBO' S DUNGEON 2(RPG)	SQUARE
CHOCOBO' S DUNGEON 2(SPECIAL EDITION)(RPG)	SQUARE

发售日未定

ADIDAS POWER SOCCER INTEMATIONAL 97(SPT)	SCE

PS(PLAYSTATION)(PARALLEL IMPORT)

12月

前进! 海盗(SLG)	ARTDINK
THE FAMILY RESTAURANT(SLG)	ARTDINK
CAPCOM GENERATION-第5集-格斗家们(FTG)	CAPCOM
玉兰物语(RPG)	元气
三国志 RETURNS(KOEI 定番 SERIES)(SLG)	KOEI
信长之野望 RETURNS(KOEI 定番 SERIES)(SLG)	KOEI
DANCE!DANCE!DANCE!(ECT)	KONAMI
R4-RIDGE RACER TYPE 4-(RAC)	NAMCO
R4-RIDGE RACER TYPE 4-+JOGCON(RAC)	NAMCO
大战略 MASTER COMBAT(SLG)	OZ CLUB
LQ FINAL(QUZ)	SCE
HARD EDGE (ACT+AVG)	SUN SOFT
OUTLIVE BE ELIMINATE YESTERDAY(SUN COLBEST)(RPG)	SUNSOFT
STONE WALKERS(SUN COL BEST)(AVG)	SUNSOFT
SPACE INVADER 2000(SLG)	TAITO
GODZILLA:CARD BATTLE(SLG)	东宝
政治游戏! POTESTAS(复刻板)(SLG)	DAZZ
TSUMU(ECT)	HECT
BOMBERMAN(ACT)	HUDSON
SOUL MASTER(KOEI THE BEST)(SLG)	KOEI
三国志英杰传(KOEI THE BEST)(SRPG)	KOEI
七个之秘馆(KOEI THE BEST)(AVG)	KOEI
MARBY BABY STORY(SLG)	PONOS
WONDER TRECK(ACT)	SCE
花札 REAL 3D(TAB)	SOLAN
电车 GO!2(SLG)	TAITO
蒸汽机关车 SIMULATION SL!(SLG)	TOMY
LUCIFER RING(ACT)	东芝 EMI
LORD MONARCH 新.GAIA 王国记(SLG)	东芝 EMI
LUNATIC DAWN Ⅲ(RPG)	ARTDINK
THOUSAND ARMS(SRPG)	ATLUS
梅泽由香里之对局图棋平成棋院 2(TAB)	DAIKI
ATELIER MARIE-练金术士 2-(暂称)(RPG)	GUST
快乐麻雀(TAB)	KOEI
MONSTER ★ RACE(RPG)	KOEI
ACTUAICE HOCKY(SRT)	KONAMI
幻想水浒传 Ⅱ(RPG)	KONAMI
J.LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN' 98-99'(SLG)	KONAMI
BOYS BE…2nd SEASON(暂称)(SLG)	讲谈社
西阵 PACHINCO 天国 VOL.3(TAB)	KSS
PRINCESS MAKER GO!GO!PRINCESS(PUZ)	NINE LIVE
CRASH BANDICOOT 3(ACT)	SCE
FIGHTING EYES(FTG)	SOLAN
EHRGEIZ(FTG)	SQUARE
必杀 PACHINKO STATION 3(TAB)	SUNSOFT
必杀 PACHINKO STATION 3(TAB)(连手提电话装饰)	SUNSOFT
新世代 ROBOT 战记 BRAVE SAGA(SRPG)	TAKARA
新世代 ROBOT 战记 BRAVE SAGA 初回生产特别版(SRPG)	TAKARA
TOWER DREAM 2(TAB)	AXELA
机动战士 GUNDAM-马沙之反击-(STG)	BANDAI
STREET FIGHTER ZERO 3(FIG)	CAPCOM
桃太郎传说(RPG)	HUDSON
CIVILIZATION Ⅱ(SLG)	HUMAN
MIZZURNA FALLS(AVG)	HUMAN
EVE THE LOST ONE(AVG)	IMADIO
BATTLE 昆虫传(RPG)	JALECO
TALES OF PHANTASIA(RPG)	NAMCO
2999年之 GAME KIDS(ETC)	SCE
POCKET DUNGEON(RPG)(PTS 专用)	SCE
POCKET MUMU(ETC)(PTS 专用)	SCE
CHOCOBO 之不可思议迷宫 2(RPG)	SQUARE
LINK LIFES(ACT)	ASCII
BASS LANDING(连特别手柄版)(SPT)	ASCII
职业麻雀极 PLUS Ⅱ(TAB)	ATHENA
叮铛大堆复活之星(复刻板)(ACT)	EPOCH 社
久远之绊(AVG)	FOG
HELLO KITTY WHITE PRESEMT(PUZ)	HUDSON
THE FAMILY RESTAURANT-史上最强之 MENU-(SLG)	HUMAN
真髓.棋仙人(TAB)	J.WING
大盗伍右卫门-来吧恋爱! 绫繁一家之黑影(ACT+AVG)	KONAMI
BEAT MANIA 3rd MIX APPEND(暂称)(AVG)	KONAMI

99年内

AQUANAUT 之休日 2(AVG)	ARTDINK
MILLION CLASSIC(SLG)	BANDAI
BASS RISE(暂称)(SPT)	BANDAI
时空少女(AVG)	BANDAI
FISHERS ROAD(ACT)	BPS
PIXY GARDEN(SLG)	ESCOT
KNIGHTS OF GENESIS(SRPG)	ESCOT
ZILL O' LL(RPG)	KOEI
DANCING BLADE 任性桃天使! -TEARS OF EDEN-(暂称)(AVG)	KONAMI
SILENT HILL(AVG)	KONAMI
MELTY LANCER 3 THE 3rd PLANET(AVG+SLG)	KONAMI
斩妖传邪痛(ACT)	KONAMI
GLINT GLITTERS(TAB)	KONAMI
圣少女舰队 VIRGIN FREAK(AVG)	KONAMI
我想爱…YOUR SMILES IN MY HEART(SLG)	KONAMI
TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA SERIES VOL.3 旅立之诗(AVG)	KONAMI
WAN WAN DIARY(SLG)	KONAMI
骚扰的予感(暂称)(SLG)	讲谈社
RING(暂称)(AVG)	角川书店
太阳之告知(AVG)	PROGRESS
DRAGON VALOR(ARPG)	NAMCO
STRAISHIP-POI&MARY 之大冒险-(ACT)	ROBOT
CAPA(暂称)(ETC)(PTS 专用)	SCE
到哪里都一起(ETC)(PTS 专用)	SCE
前往总有一天会重叠的未来-BOTTOM UP-(AVG)	SME
ATHENA-AWAKENING FROM THE ORIDINARY LIFE-(AVG)	SNK
CHOCOBO RACING-幻界之路-(RPG)	SQUARE
SAGA FRONTIER 2(RPG)	SQUARE
装甲骑兵 VOTOMS LIGTHING RUSH(ACT)	TAKARA
勇者王 GAOGAIGA BLOCKADED NUMBER(SLG)	TAKARA
RESTAURANT DREAM(暂称)(SLG)	TEICHIKU
FARLAND SAGA 2 时之道标! (RPG)	TGL
新世纪 GPX CYBER FORMULA(AVG)	VAP
MARIA 2-受胎告知之谜-(AVG)	AXELA
REMOTE CONTROL DENDY-战斗! (株)警备队-(暂称)(ACT)	HUMAN
LITTLE RIVERS SEASON GAME (SLG)	NTT 出版
星神沉没的苍之大地(SLG)	MAX FIRE
STAR IXIOM(SLG)	NAMCO
PRINCESS MAKER GO!GO!PRINCESS(AVG)	NINELIVE
实践 PACHISLOT 必杀技! SAMMY REVOLUTION 2(PUZ)	SAMMY
GALLOP RACER 3(RAC)	TECMO

发售日未定

SYNCHRONICITY(AVG)	A.D.M
THE RUINS(AVG)	A.D.M
BANOBADO(TAB)	AMUSE
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP(RAC)	ASCII
TREFERS 魔法学园初等部(RPG)	ASCII
围棋(TAB)	ASCII
DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS(RPG)	ATLUS
名侦探柯南(AVG)	BANDAI
JOURNEYMAN PROJECT PEGASUS PRIME(未定)	BANDAI
I.Q 博士(ACT)	BANDAI
魔女子大作战(SLG)	BANDAI
TAIBREAK(SPT)	BODY
DUNGEONS&DRAGONS COLLECTION(暂称)(ARPG)	CAPCOM
MYSTIC ARK-幻影剧场-(AVG)	ENIX
POP' N TANKS(ACT)	ENIX
BUSTA MOVE 2(ECT)	ENIX
DRAGON QUEST Ⅶ(RPG)	ENIX
NEUES(SLG)	ESCOT
JUST A LITTLE DOLL (SLG)	ESCOT
WHITE DIAMOND(SRPG)	ESCOT
NAP.NAP(AVG)	GENTEC
ROBIN LLOYD 之冒险(暂称)(AVG)	GUST
PICELL DROP(ETC)	HUMAN
CLOCK TOWER 3(AVG)	HUMAN
弹珠俱乐部(TAB)	I.S.C
SEA BASS1-2-3(ARPG)	JALECO
ANIMAL BREEDER ANOTHER PROGRESS(暂称)(SLG)	J.WING
GAME 日本史-天下人秀吉与家康-(ETC)	KOEI
NBA POWER DUNKERS 4(SPT)	KONAMI
GUNGAGE(暂称)(ACT+STG)	KONAMI
JERSEY DEVIL 之大冒险(ACT)	KONAMI
新体验 3D DUNGEON(暂称)(ACT)	KONAMI
青山 LOVE STORIES (AVG)	KONAMI
FLY(暂称)(SLG)	M.D.B
VIRTUA PACHISURO Ⅲ(ETC)	MAP JAF
CIRCUIT 之狼 Ⅱ(RAC)	MTO
ACE COMBAT 3(暂称)(RAC)	NAMCO
新 GUNCON GAME (暂称)(RAC)	NAMCO
新 QUIZ MY ANGEL(暂称)(RAC)	NAMCO
GARL-RIDING REVOLUTION-(RAC)	NCS
重装机兵 VALKEN 2(ACT)	NCS
JUMP KID(暂称)(ACT)	NEW
WHITE DIAMOND(RPG)	OZ CLUB
JUSTOA LITTLE DOLL(SLG)	OZ CLUB
SPEED-UP (RAC)	SAMMY
BUZZER BEATER (ETC)(PTS 专用)	SCE
POCKET 单.POCKET 熟(ETC)(PTS 专用)	SCE
COBRA GALAXY NIGHTS(ETC)	SCE
BUZZER BEATER(ETC)	SCE
PUZZLE GAME(暂称)(PUZ)	SCE

NFL GAME DAY(暂称)(SPT)	SCE
ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL' 97(SPT)	SCE
HERMIHOPPERHEAD DE PUZZLE(PUZ)	SCE
PARAPPA 2(暂称)(ETC)	SCE
出发! 育成游戏牧场之王(SLG)	SHANGRI-LA
LAGNACURE LEGEND(RPG)	SME
ESCAPER(ACT+AVG)	SME
幕末浪漫－月华剑士－(FTG)	SNK
SNK FAN COLLECTION 饿狼传说(ETC)	SNK
駄果子屋KID(AVG)	TAKI工房
SCREAMER 2(暂称)(RAC)	TEARS
炸弹小子SCOOP THE KID(暂称)(AVG)	TEARS
Q究极问答(QUZ)	TEARS
LOVE GQME' S PLUS－非常对战网球－(暂称)(SPT)	TEARS
VIRTUAL REMOTE CONTROL HELTCOPTER(SLG)	3D
HYPER TOUR(SLG)	3D
SNOW QUEEN(ETC)	东北新社
HIT BACK (ACT)	TOMY
TOMY CAR(暂称)(SLG)	TOMY
VIVA!SURFING(SPT)	TOMY
DIRECTOR CHAIR(SLG)	TONKINHOUS
RAYMAN 2(暂称)(ACT)	UBI SOFT
BACKGUINER－苏醒的勇者－完结编"然后、明天"(SLG)	VING
TSDANKAMEN之迷(暂称)(AVG)	VISIT
LIPROS(暂称)(ACT+AVG)	VISUAL ARTS
ORGARIAN－亚人传－(暂称)(RPG)	VISUAL ARTS

SS(SEGA SATURN)

12月

CAPCOM GENERATIOM－第5集－格斗家们(FTG)	CAPCOM
WINNING POST 3 PROGRAM' 98(SLG)	KOEI
琉璃色之雷(AVG)	KID
FARLAND SAGA 2时之道标(RPG)	TGL
FARLAND SAGA 2时之道标(限定版)(RPG)	TGL
6 INCH MY DARLING(AVG)	KID
LANGRISSER TRIBUTE(SRPG)	NCS
DERBY STALLION (暂称)(SLG)	ASCII
ROCKMAN X4(SATURN COLLECTION)(ACT)	CAPCOM
GIRL DOLL TOY(AVG)	XUSE
吉本麻雀俱乐部(TAB)	彩京

99年内

SYNCHRONICITY(AVG)	A.D.M
THE RUINS(AVG)	A.D.M
TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA SERIES VOL 3 旅立之诗(AVG)	KONAMI

发售日未定

围棋(TAB)	ASCII
DUNGEON&DRAGONS COLLECTION(ACT)	CAPCOM
J.LEAGUE EXCITE STAGE V1(SPT)	EPOCH社
PRISM COURT(SLG)	FPS
神罚人生之意味(SLG)	GAIANX
弹珠俱乐部(TAB)	I.S.C
CONTRA-LEGEND OF WAR-(ASTG)	KONAMI
无人岛物语外传高持教授大冒险(暂称)(SLG)	KSS
VIRTUA PARK THE FISH(ETC)	KOEI
GAME 日本史－天下人秀吉与家康－(ETC)	KOEI
东京幻梦大学(暂称)(AVG)	NAXAT
REQUIEM(RPG)	日本ART MEDYA
US TRACK CHAMP(暂称)(RAC)	日本物产
SUPER 301 SQ(暂称)(SLG)	日本物产
弹珠FIGHTER(TAB)	PLAY STAGE
PYRAMID 之迷(RAC)	LAY
STARLING ODYESSEY Ⅰ－BLUE EVALUATION－(RPG)	RAY FORCE
STARLING ODYESSEY Ⅱ－魔龙战争－(RPG)	RAY FORCE
STARLING ODYESSEY Ⅲ－MILLENNIUM之圣战－(RPG)	RAY FORCE
SONIC THE FIGHTERS(暂称)(FTG)	SEGA
BACKGUINER－完结篇"然后、明天"－(SLG)	VING
制服－HIGH SCHOOL COUNTDOWN－(SLG)	YUMEDIA
REAL SOUND 2－雾之音乐盒－(AVG)	WARP

DC(DREAMCAST)

12月

SONIC ADVENTURE(ACT)	SEGA
TETRIS 4D(PUZ)	BPS
SEVENTH CROSS(SRPG)	NEC HE
神机世界EVOLUTION(RPG)	SEGA/ESP

99年内

ELEMENTAL GIMMICK GEAR E.G.G(ARPG)	HUDSON
THE KING OF FIGHTER(暂称)(FTG)	SNK
PSYCHIC FORCE 2012(FTG)	TAITO
RAYMAN 2(ACT)	UBI SOFT
CRACK 2(SLG)	SEGA
GIANT GRAM－全日本摔跤2IN日本武道馆－(FTG)	SEGA
JIEAGUE 创造职业足球会! (SLG)	SEGA
创造职业足球会! (SLG)	SEGA
电脑战机VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM(FTG)	SEGA
秋叶原电脑组PATA PIES!(ETC)	SEGA
PROJECT BERKLEY (暂称)(RPG)	SEGA
D之食卓3(ACT)	WARP

发售日未定

机动战士GUNDAM(暂称)(未定)	BANDAI
POWER STONE (FTG)	CAPCOM
BIO HAZARD-CODE:VERONICA-(AVG)	CAPCOM
GRANDIA Ⅱ(RPG)	GAME ARTS
郑问之三国志(SLG)	GAME ARTS

CARRIER(AVG)	JALECO
GEIST FORCE(STG)	SEGA
MONACO GRAND PRIX RACING SIMJULATION 2(RAC)	UBI SOFT
F1 RACE(暂称)(RAC)	VIDEO SYSTEM
春风战队V FORCE 2－翼之去向－(暂称)(SRPG)	VING KIDS

NG(NEO GEO)

发售日未定

幕末浪漫第二幕 月华剑士(FTG)	SNK
幕末浪漫第二幕 月华剑士(FTG)(CD-ROM)	SNK

NGP(NEO GEO POCKET)

发售日未定

NFL BLITZ(暂称)(SPT)	SNK
NBA HANGTIME(暂称)(SPT)	SNK
POCKET 格斗SERIES 月华剑士(暂称)(FTG)	SNK
NEO OERBY CHAMP(暂称)(SLG)	SNK
POCKET CASINO SERIES NEO CHESS MASTER(暂称)(TAB)	SNK
POCKET CASINO SERIES NEO 21(暂称)(TAB)	SNK
POCKET CASINO SERIES NEO DRAGONSWILD (暂称)(TAB)	SNK
POCKET CASINO SERIES NEO BACCARA(暂称)(TAB)	SNK
POCKET CASINO SERIES NEO MYSTERY BONUS(暂称)(TAB)	SNK
BIOMOTOR UNITRON(暂称)(RPG)	SNK
PUZZLE BOBBLE (暂称)(PUZ)	SNK
PASSIVE SONAR(暂称)(SLG)	SNK
FLYING POWER DISC(暂称)(SPT)	SNK
MAGICAL DROP(暂称)(PUZ)	SNK
METAL SLUG(暂称)(ACT)	SNK
MORTAL KOMBAT(暂称)(FTG)	SNK

GB(GAME BOY)

12月

ROBOT PONCOTT 太阳 VERSION(ETC)	HUDSON
ROBOT PONCOTT 星 VERSION(ETC)	HUDSON
BIRDIGAN(ETC)	TAM
罗德岛战记－英雄骑士传－GB(RPG)	TOMY
萨尔达传说梦之岛DX(ARPG)	任天堂
游戏王DUAL MONSTERS(RPG)	KONAMI
宾尼兔CRAZY CASTLE 3(ACT)	KEMCO
POCMON CARD GB (ETC)	任天堂
滩麻太郎小岛武夫之实践麻雀教(TAB)	GAPS
FAIRY KITTY 之开运辞典妖精之国占卜修行(ETC)	IMAGINEER
PURIKURA POCKET 3(ETC)	ATLUS
大盗伍右卫门天狗享之逆袭(暂称)(RPG)	KONAMI
THE 首都高RACING(RAC)	SOLAN

99年内

BLACK ONYX GB(ETC)	BPS
BUNGER BUNGER POCKET(SLG)	GAPS
POCKET GI STABLE (暂称)(SLG)	KONAMI
OTHER LIFE OTHER DREAM(RPG)	KONAMI
HYPER DECATHLON(SPT)	KONAMI
POWERFUL PRO POCKKET SCCESS外传(SLG)	KONAMI
WORLD SOCCER GB 2(SPT)	KONAMI
CARD CAPTER SAKURA(TAB)	MTO

发售日未定

对局将棋伝GB(TAB)	ATHENA
HAMSTAR PARADISE(PUZ)	ATLUS
MASTER RACE 2(SLG)	KOEI
POCKET MONSTER 2金(RPG)	任天堂
POCKET MONSTER 2银(RPG)	任天堂
DONKEY KONG LAND 2(ACT)	任天堂
SUPERMAN(ACT)	TAITO

WS(WONDER SWAN)

99年内

VIRITS BLADE(RPG)	BANDAI
DIGITAL MONSTER(SLG)	BANDAI
CHAOS GEAR(SLG)	BANDAI
CHOCOBO 之不思议迷宫(RPG)	BANDAI
忍者茶茶丸君(ACT)	JALECO
信长之野望(SLG)	KOEI
三国志(SLG)	KOEI
FAMISTADIUM(SPT)	NAMCO
育儿QUIZ MY ANGEL (QUZ)	NAMCO
KLONOA(PUZ+ACT)	NAMCO
铁拳(ETC)	NAMCO
麻雀登龙门(TAB)	SAMMY
RADAR GAME (TAB)	SAMMY
NICE SHOT(SPT)	SAMMY
PUZZLE BOBBLE (PUZ)	SUNSOFT
电车GO!(SLG)	TAITO
斗魂列传(FTG)	TOMY
新世纪EVANGELION(SRPG)	BANDAI
菊池秀行之KART BATTLE(TAB)	光文社
FLASH-NUNPA之铁人－(SLG)	光文社

发售日未定

东京魔人学园符咒对录(AVG+SLG)	ASMIK ACE
PUYO PUYO通(SRPG)	BANDAI
SD GUNDAM(AVG+SLG)	BANDAI
POCKET FIGHTER(RAC)	BANDAI
CRUZRAST STAND(SLG)	BANDAI
SIDE POCK(SPT)	DATA EAST
CLOCK TOWER(AVG+SLG)	HUMAN
DEKOTORA(RAC)	HUMAN
PRO WRESTLING(SPT)	HUMAN
GUN PEY(PUZ)	KOTO
SPACE INVADER(STG)	SUNSOFT



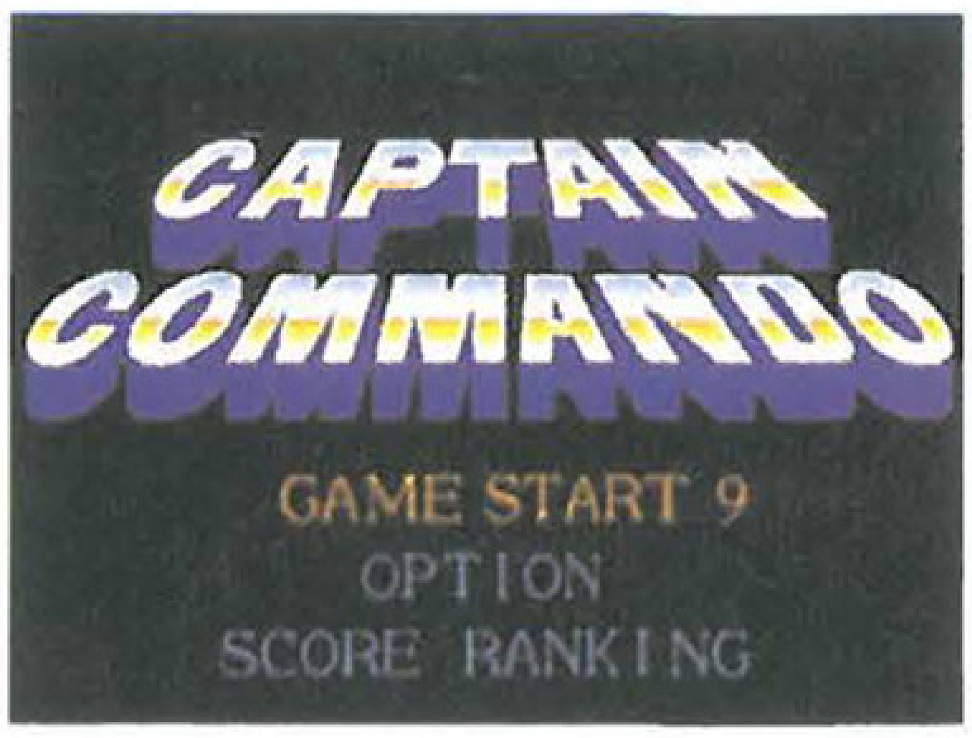
CAPTAIN COMMANDO
PS/ACT/NEW

选版

在标题画面时，把游标移到“GAME START”处，再同时按L1、R1及→，便可在GAME START旁边出现数字，这样便可选版了。

敌人一击倒

这是可把敌人一击便打倒的秘技，只要同时按着L1及R1键不放来出SPECIAL技，便可把敌人一击便打倒，但这秘技只限于CAPTAIN 及JENNETY。



VAMPIRE SAVIOR EX EDITION
PS/FIG/CAPCOM

隐藏角色大爆发

可以角色承继转换的SHADOW

在选人画面时，把游标移到“？”处，再按SELECT键5次后决定便可。这模式可让你在每ROUND完结后使用被打倒的角色(即每ROUND转人)。而这方法是只可玩RANDOM任何一个角色。若要使用指定角色，便要在选人画面时，把游标移到想选用的角色处，然后按SELECT 键3次，跟着再把游标移到“？”处，再按SELECT键5次后决定便可。



龙 BISHAMON

GAME 有多个隐藏角色，包括龙BISHAMON、影子GALLON等。若要BISHAMON出现要达成多个条件才可、1/要一铺爆机；2/要选MANUAL PLAY；3/-ROUND也不能输；4/各角色要以特定EX技打倒对手2次以上。而假如把他打倒便可使用他，方法是在选人时按着START键不放来选BISHAMON。

DARK GALLON

先用GALLON打爆机，再在选人画面时，把游标移到GALLON，再按着SELECT键不放来同时按两拳或两脚决定便可。这角



色的EX必杀技DRAGON CANNON 和普通的不同。

使用HUNTER 版PHOBOS

在《VAMPIRE HUNTER》时代的PHOBOS和现在的《~SAVIOR》版是有少许分别的，如跳跃时《H》版会自动有少许浮空，但去到《S》版则要在空中时推上键才有少许浮空，而现在终于有方法可以用《H》版PHOBOS了，只要在选人画面时按着SELECT键不放来选PHOBOS，便可选到。

MONSTERSEED
PS/SLG/SUNSOFT



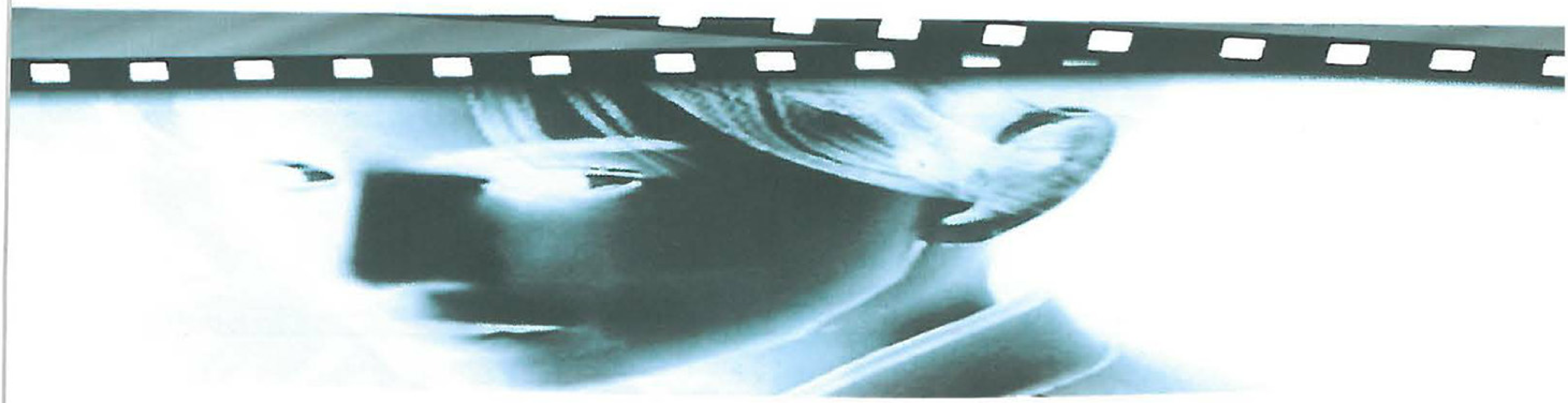
在兽店可以购入的怪兽原是有限数，但现在有秘技可以增加供购买的种类，在与店员会话出现了第一个MENU画面之后，顺序输入R2、R1、L2、L1、R1、R2、L1、L2、L2，然后选择购买MONSTER，便会发现可供购入的种类已增至110种。

怒首领蜂
PS/STG/SPS

进入第2周!

由于是完全移植，所以自然会有第2个循环，只要在第1周时满足以下任何一个条件，便可进入第2循环。1/死亡次数在2次之内；2/积分在5000万分以上；3/蜂ITEM PERFECT做





到5次以上；4/最大HIT数：TYPE-A…270HIT以上，TYPE-B…300 HIT以上，TYPE-C…330 HIT以上。



MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

SS/FIG/CAPCOM

终于用到MEGA豪鬼了!

能够用到最终MEGA豪鬼相信是大家梦寐以求的事，首先把SURVIVAL MODE打爆，然后在标题画面时把游标指着“SURVIVAL MODE”，之后按L或R键便会使SURVIVAL MODE变为“MECH-GOUKIONOW”的豪鬼MODE，只要再把这个MODE CLEAR，在选人画面时把选人框移到豪鬼处，然后再按着START键不放来决定，便可用到MEGA豪鬼！不过MEGA豪鬼不可用于SURVIVAL MODE。

豪鬼招表

MEGA 豪波动拳

↓↘→+P(空中也可)

MEGA 豪升龙拳

→↓↘+P

MEGA 龙卷斩空脚

↓↙←+K(空中也可)

MEGA 天魔空刃脚

空中时↓↘→+K

MEGA 阿修罗闪空

→↓↘or←↓↙+P ×3ork ×3

SCRAMBLE 豪卷

↓↘→+P × 2orP × 3

HIGH MEGA 豪 BEAM

←↙↓+P × 2orP × 3

THUNDER 豪 SHOWER

空中时↓↘→P × 2orP × 3

SHINNING 豪 SHOCK

弱P、弱P、→、弱K、强P(空中也可)

AZITO 2

PS/SLG/BANPRESTO

外星人袭地球

GAME玩下去原来会有外星人侵略地球的EVENT发生，只要达成以下条件EVENT便会出现。在CLEAR了3个MAP的情况下，在每月的5、15、25日的02:00要：1/没有与敌人交战；2/博士与工场长合计有25个以上；3/怪人、HERO、HEROINE或巨大HERO等合计有25个以上；4/地下设施有15间以上。



梁木美和队员巨大化登场

梁木美和队员巨大化登场也是游戏中的EVENT，只要达成以下条件EVENT便会出现。先从正义一方开始游戏，然后在CLEAR了4个MAP的情况下，在每月13日的00:00要：1/梁木美和不是OPERATOR;2/没有与敌人交战；3/博士与工场长合计有25个以上；4/HERO、HEROINE或巨大HERO等合计有25个以上；4/地下设施有15间以上。

STAR OCEAN SECOND STORY

PS/RPG/ENIX

隐藏SHOP出现

南方小岛，有一间贩卖强力防具及ITEM的隐藏SHOP，这间SHOP名为阴德屋。至于位置方面可参考附图。



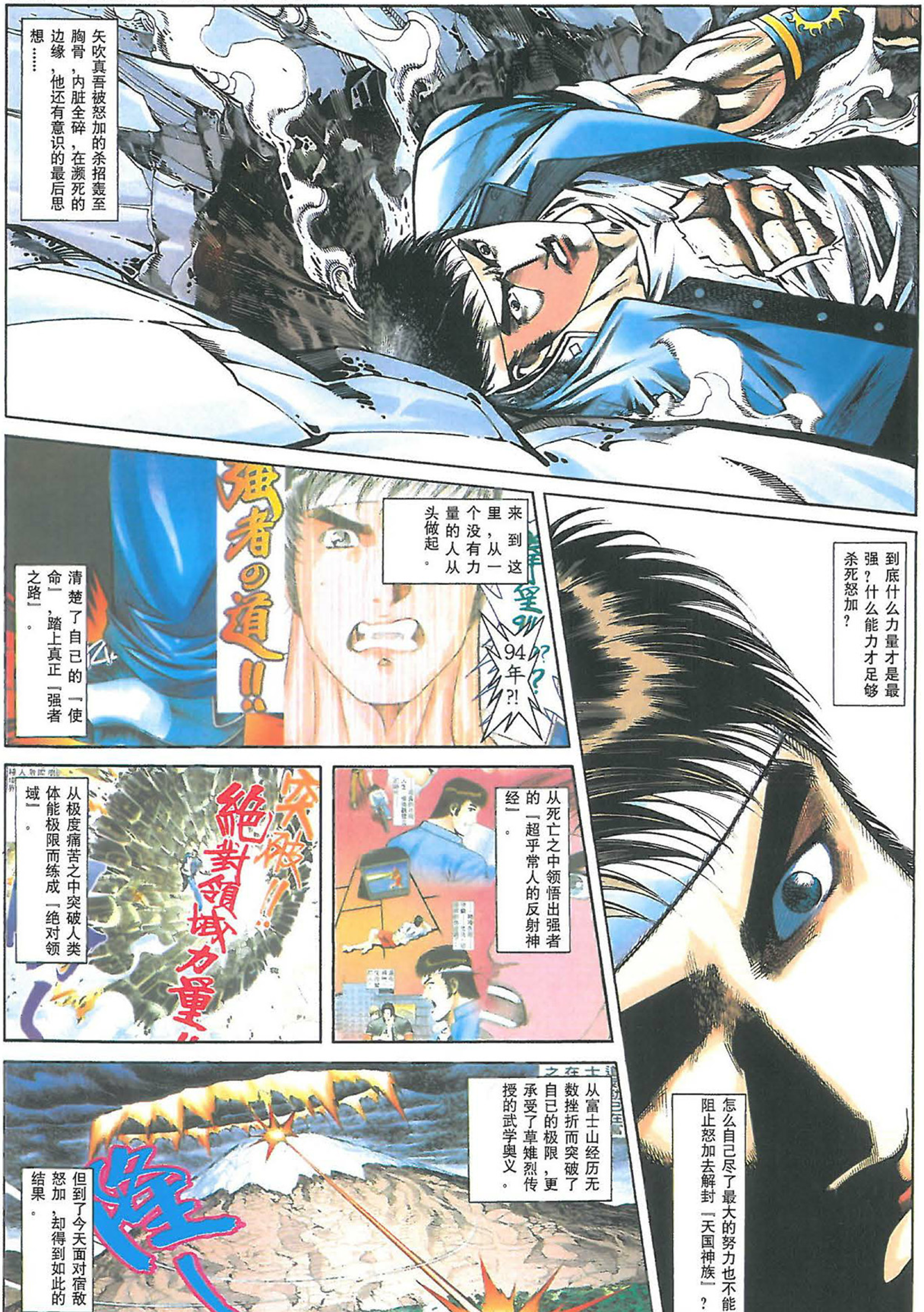
风之丘公园

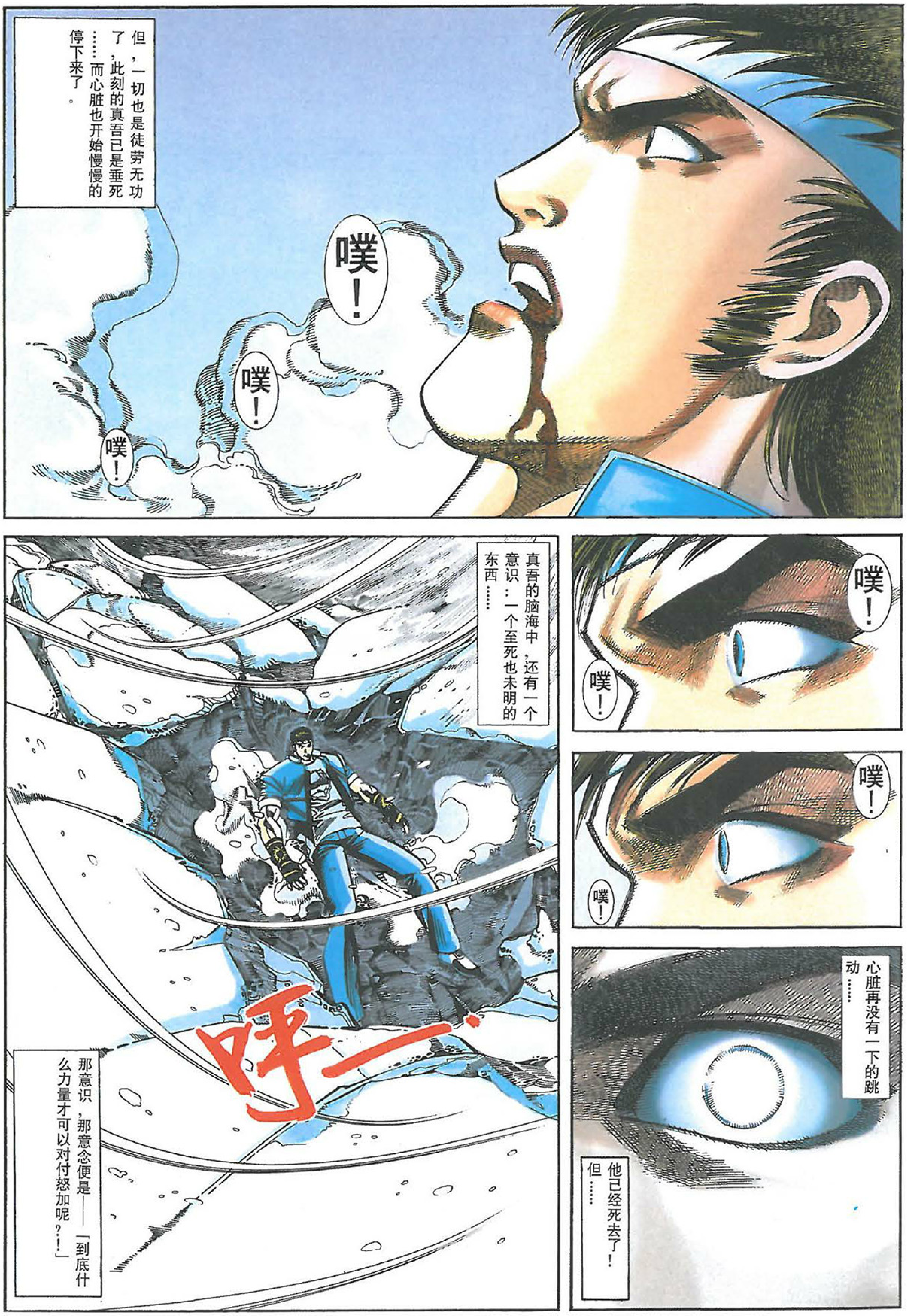
PS/AVG/TECHNOSOFT

在这GAME中出现的配角古文之美人教师春比野睦美，原来是可以使用她来进行游戏的。要玩这个隐藏SCENARIO很简单，只要先把所有SCENARIO都完成(要GOOD END)，之后再使用水帆或深雪其中一个开始，到了第2日的写真选择时便可选择到这个隐藏SCENARIO了!

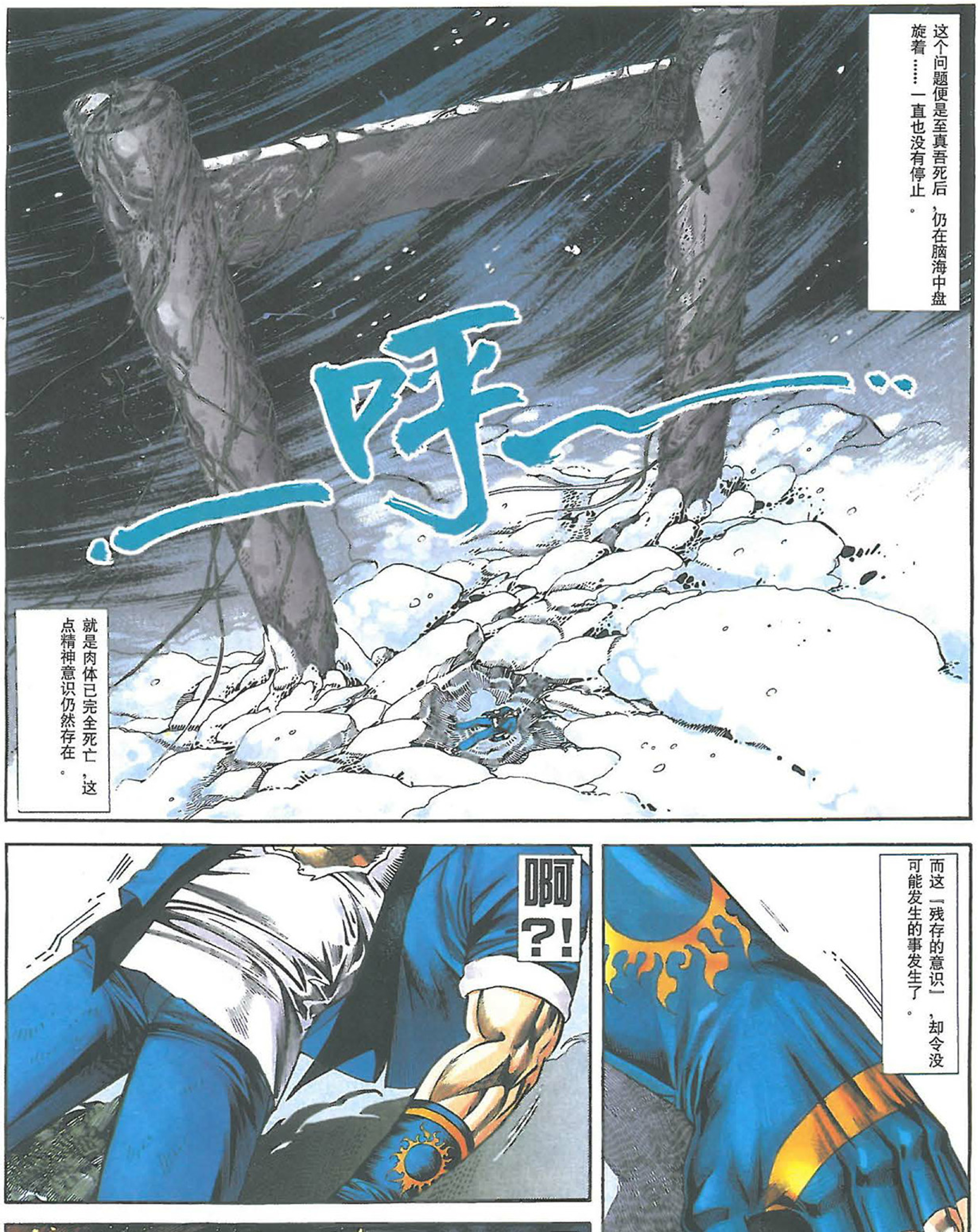


●应读者要求，从本期开始开设“非常漫画”栏目，欢迎投稿。





但，一切也是徒劳无功了，此刻的真吾已是垂死……而心脏也开始慢慢的停下来了。
噗！
噗！
噗！
噗！
噗！
真吾的脑海中，还有一个意识：一个至死也未明的东西……
噗！
噗！
心脏再没有一下的跳动……
他已经死去了！但……
呼——
那意识，那意念便是——「到底什么力量才可以对付怒加呢？！」



这个问题便是至真吾死后，仍在脑海中盘旋着……一直也没有停止。
一呼
就是肉体已完全死亡，这点精神意识仍然存在。
啊?!
而这『残存的意识』，却令没可能发生的事发生了。
这是……



(本期漫画由张国峰、艾仁提供)

GAME 画廊

GAME 画廊由**中山创一电子有限公司**赞助刊出

玩友们的画稿就象一只只可爱的小鸟，翩翩展翅飞舞而来，哇噻！喜得我手舞足蹈，禁不住冒出一声声大叫，(众编们抗议：这是只什么怪鸟？)管他们哩，先下手为强，我虚晃一拳，明推一掌，先来个金蝉脱壳计，再来个连环计，明修栈道，暗渡陈仓……

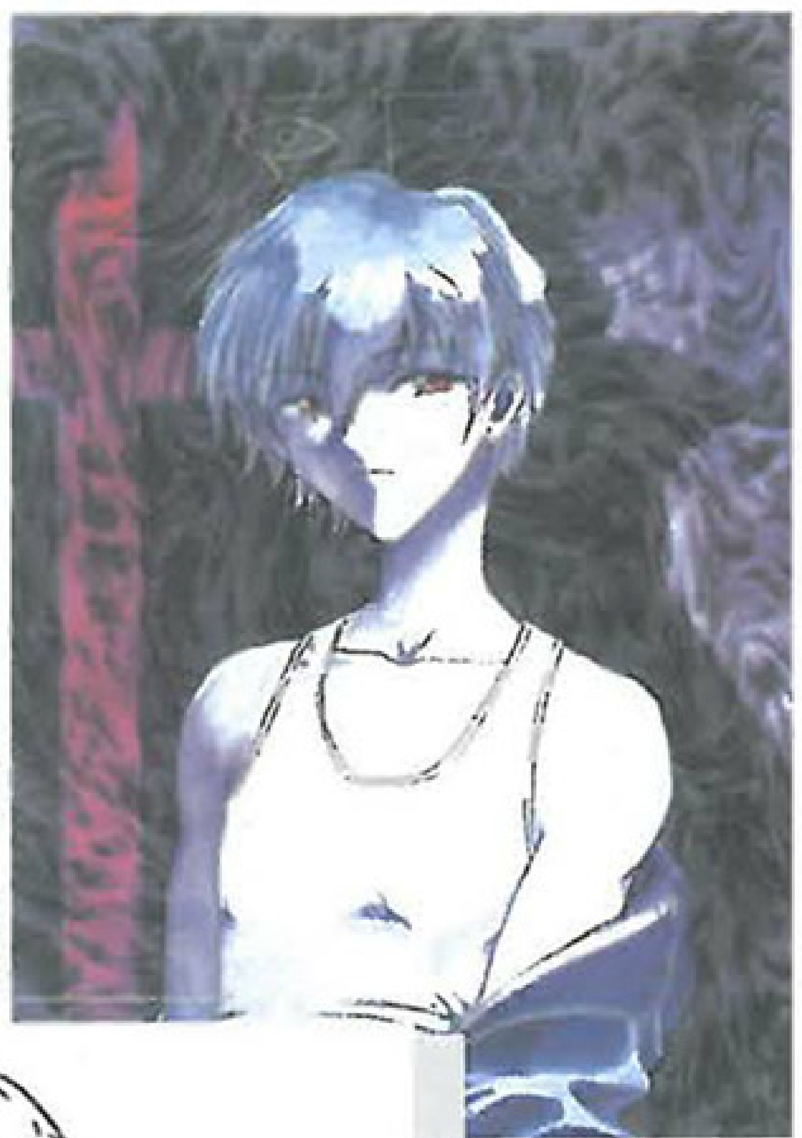
说明迟，那时快，我把玩友们的一幅幅画稿化做一块块铺路石，左冲右突，硬是在本期密密实实的内文中撕开一个口子，辟出一方空间，建造一座长廊，供玩友们在这里观光访友，登台亮相，与喜爱的游戏人物一起把杯弄盏，共享欢乐，来啊且看八神与劳拉共舞，听绯雨丸和夏米尔放歌，真是“快乐得不得了”。(好了啦，别再扔臭鸡蛋了，一群小气鬼，见不得人家高兴吗？)

画廊修好了，参观免费，要做客最好带上你的彩色画稿做见面礼。不是廊主贪心，总不能让我整天唱着“黄鹤不知何处去，此地空余黄鹤楼”过日子吧？我在这里开门恭候了。

——黑马



江西 杨文



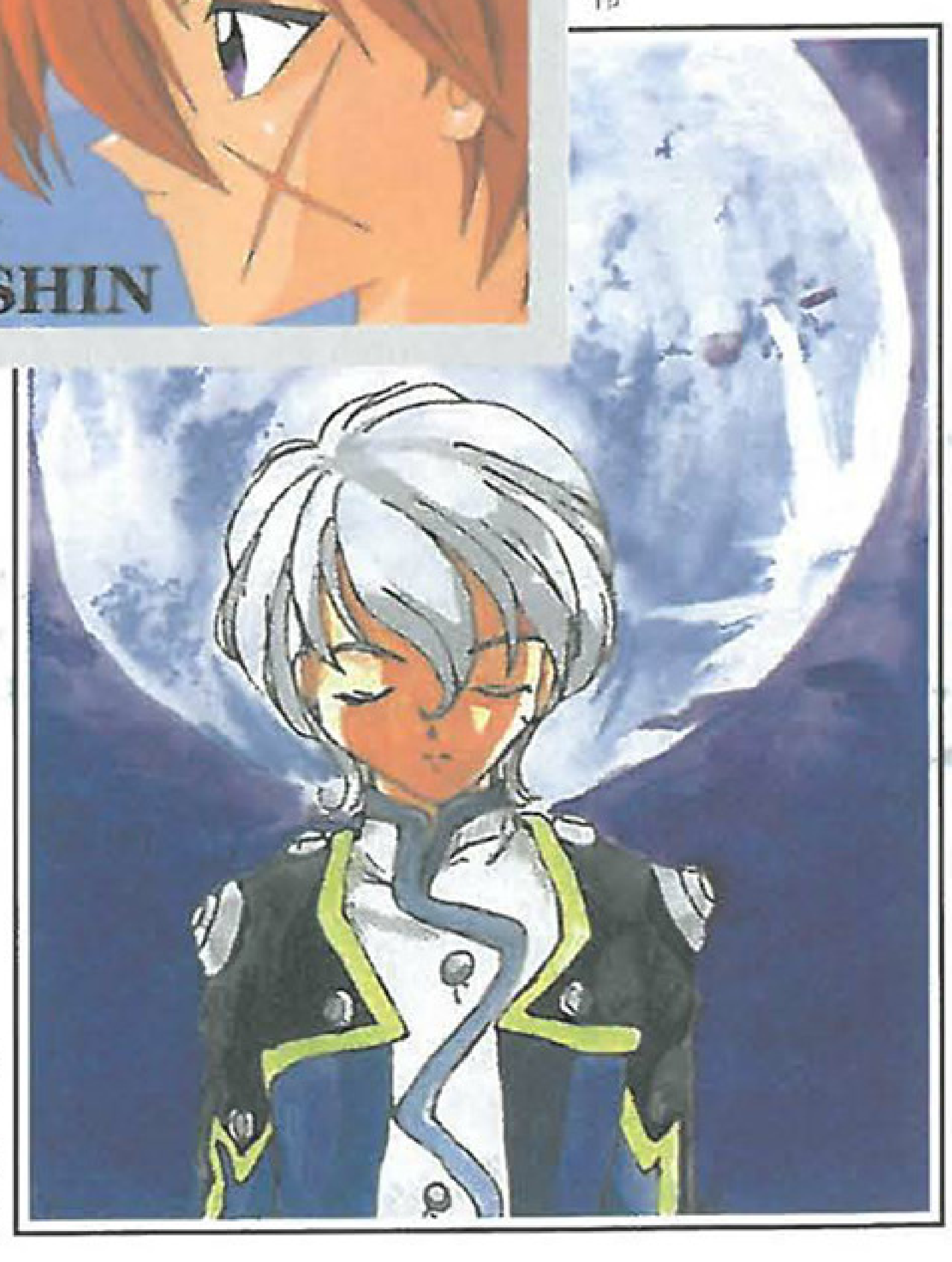
南京 王珊珊



浙江 顾伟



广州 白励



深圳 路遥

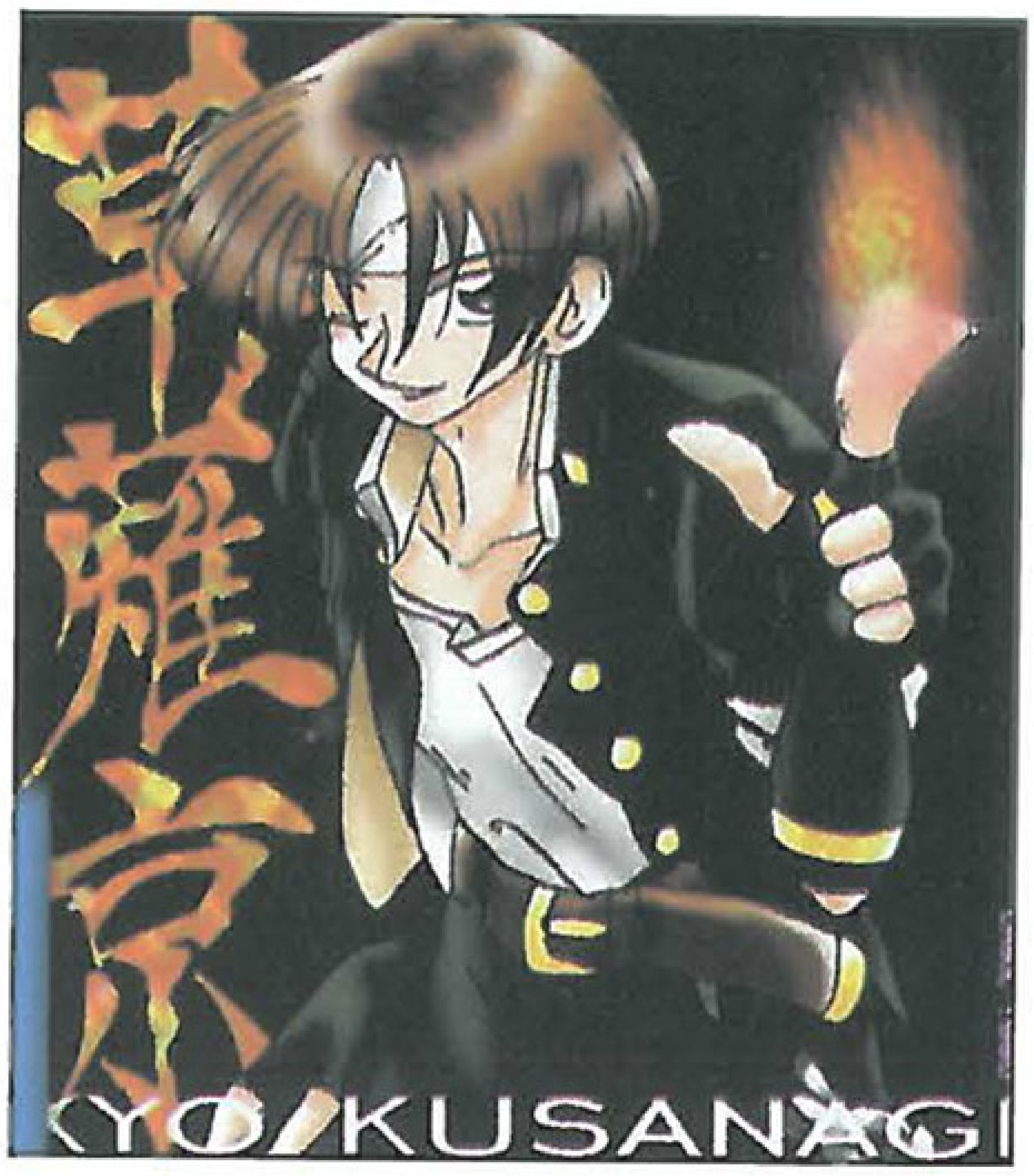
CONNY®
中山创一电子有限公司
中山创一 光碟机的新时代
电话：0760-2614896 2610164
地址：广东省中山市小榄镇



甘肃 许琎



北京 马华



香港 K.T.T



天津 邵勇



上海 张玉倩



山东 侯方龙

玩友沙龙

龙长说话

龙长何许人？在下阿鹏——本刊玩友沙龙之长是也。按主编号令，由阿鹏主管玩友沙龙——荣升玩友沙龙之长，禁不住私下里手舞足蹈一番，此次荣升虽不是提职加薪，但也称得上一官半职，脸上顿时生出无限风光。好男儿志在四方，“不想当将军的士兵不是好士兵”。俗？忠言逆耳，俗语顺听，大俗方为大雅。人生在世，谁不想威风八面、光宗耀祖、青史留名？问沙龙玩友，那个不服，尽管放马过来……哎！哎！不要挥舞真刀真枪啦，友谊第一、比赛第二嘛！

阿鹏开办沙龙，全靠玩友帮助，热心的读者、发烧的玩友，来自四面八方的一封封信，犹如一缕缕和煦的春风，给深秋的季节增添了阵阵暖意。虽然本沙龙面积不大，座位有限，但是沙龙里却是人头攒动，摩肩接踵，热热火火。对了，想在本沙龙亮相的朋友请将个人资料寄至本刊，我们将免费为您刊登，资料内容包括您的姓名、年龄、星座、爱好、通信地址、邮编、一句简短独特的精美附言、一张近期生活照或自画像，注意，本刊为全彩印，所以您的生活照或自画像也需要是彩色的噢！

知足者长乐，有朋自八方来，我乐得整天哈哈哈哈……

——阿鹏

张益 男 15 江苏省镇江市江南高级中学
邮编:212001 联系电话：0511-8803398

王海军 男 23 山东省梁山县友谊医院五官科王海洋(转)
邮编：274800

田雨 男 17 辽宁省锦州市锦铁一中高二、一班
邮编：121001

杨凯 男 15 辽宁省沈阳市大东区津桥路德增巷兴东中学三年一班
邮编：110041 联系电话：024-88509773

杜亮 男 15 广西柳州市三中路110-10号
邮编：545001 联系电话：2851722

沈强 男 17 浙江省奉化市体育场路49号101#
邮编：315500 联系电话：0583-8981287

韩玲 女 30 湖北省麻城市印刷责任有限公司
邮编：431600 联系电话：0713-2912119

周善捷 男 18 广东省深圳市福华路医疗中心宿舍2栋105号
邮编：518033 联系电话：0755-3332624

徐康 男 17 黑龙江省哈尔滨市第一中学
邮编：150010

都贵生 男 46 陕西省宝鸡市48号信箱房产处
联系电话：0917-3622631

李柏源 男 16 广东省鹤山市沙坪镇乐民村5座38号402室
邮编：529700 联系电话：8896706

段林玉 男 16 山西省太原市西铭矿旧矿部十三校
邮编：030056

陶善 男 18 江苏省苏州市风起路第十四中学高三(4)班
邮编：310006

王晓磊 男 20 上海市南市区黄家阙68弄2号301室
邮编：200011 联系电话：021-63666718

徐东明 男 15 辽宁省沈阳市东陵区泉园小区132号楼1单元1楼1号
邮编：110015

王伟 男 22 上海市徐汇区东兰路121弄34号101室
邮编：200233 联系电话：021-64957740

赵筱 男 19 江苏省徐州市黄河东岸20号楼505
邮编：221005 联系电话：0516-7767058

梁海波 男 21 广东省江门市建设二路天龙三街八座1号701
邮编：529020 联系电话：3221753

江涛 男 14 湖北省武汉市江岸区三阳路中学初二(1)班
邮编：430017 联系电话：027-2774595

吴益仁 男 69 浙江省宁波市波桥街37#
邮编：315000 联系电话：0574-7308511

牛振华 男 20 安徽省合肥市4号信箱科大西区2号楼618房
邮编：230027 联系电话：0551-3602964转618房

徐鑫 男 16 江苏省南京市秦淮区钓鱼台73号
邮编：210006 联系电话：025-2400197

沈剑 男 21 浙江大学1#信箱
邮编：310027

隋晓冰 男 21 江苏省杭州市体育场377号3单元301室
邮编：310006 联系电话：1375815154

宣东昱 男 16 浙江省舟山市定海油车跟跟19号
邮编：316000 联系电话：2619755

罗寄勤 男 25 上海市交通路2285弄12号401室
邮编：200065 联系电话：021-56050382

张方萱 男 18 上海市宝山区泰和路678弄19号301室
邮编：200940 联系电话：021-56840929

王飞 男 14 重庆市渝中区桂花园3号7-2
邮编：400015 联系电话：63609195

陈舒 男 17 湖北省武汉市第四十三中高二(3)班
邮编：430034

李鹏 男 15 湖北省武汉市汉阳区前进新村95#
邮编：430052 联系电话：84522950

刘万宇 男 17 江苏省南京炼油厂动力分厂空压车间刘浩(转)
邮编：210033 联系电话：025-5092885

周军 男 15 四川省成都市新都县环保设备厂邓玉坤(转)
邮编：610500

田海莹 男 19 辽宁省农业管理干部学院文科二班52#
邮编：110161

于利娜 女 19 山东省文登市天福47号鑫鑫琴行
邮编：264400 联系电话：0531-8469546

周果 男 21 北京外国语大学128#信箱
邮编：100081

江松 男 18 四川联大(东区)物理系98级核物理
邮编：610064 联系电话：028-5414103

杨亮 男 18 湖南省湘潭市人民路24号
邮编：411100 联系电话：0732-8226538

喻星 男 16 江西省南昌市豫章中学高二五班
邮编：330006 联系电话：0791-6830613

高炜 男 19 江苏省南京市凤凰西街128号405室
邮编：210029